

sin título 2017

Carlos González González

sin título 2017
espacios fosilizados

_intro

La intención de esta propuesta está en reflexionar sobre los espacios negados por una materialidad anodina y que nos imponemos mantener en aras de la memoria selectiva.

Al pensar en el Partenón de Atenas siempre nos lo imaginamos blanco, cuando el realidad estaba policromado ¿Cuál de las dos opciones es la que debemos mantener? ¿En qué momento un edificio está preparado para ser catalogado?

La idea es liberar ese espacio y dejar que sea un reflejo de la sociedad que lo use, donde prime la responsabilidad individual sin normas coercitivas mas allá de las materiales propuestas.

Temas como memoria, latencia, proceso, tiempo, materialidad, sociedad, realidad analógica y digital irán configurando el desarrollo del proyecto, como intentaré explicar en los siguientes textos.

Todos estos ítems no dejan de ser muchas de mis inquietudes (pocas certezas) a lo largo de mi trayectoria, que he intentado materializar y destilar desde el lenguaje fotográfico en mi proyecto de fotografía Analogic trip.

Cuando hablo o escribo lo hago con la certeza de que el receptor tendrá un bagaje cultural superior al mío por lo que tiendo a dar solamente pinceladas que dejen ver el interior de forma parcial y velada para que no sea todo obvio.

_¿para qué sirve un fósil?

Una vez analizado, catalogado, exprimidos sus secretos, el fósil deja de tener utilidad, es una pieza más en un almacén oscuro, o si tiene suerte pisapapeles del investigador de turno... lo que nos tenía que aportar estará a la vez archivado en algún cajón o disco duro.

Con algunos edificios pasa lo mismo, han dado todo lo que se ha necesitado de ellos. Pero no los podemos guardar en un cajón para dejar sitio a nuevas propuestas. Se generan situaciones como la del barrio Heliodoro Madrona donde un grupo de viviendas ha empezado el lento proceso de fosilización a la vez que todo lo contingente (usos y usuarios) que les rodea va desapareciendo.

Ahora mismo son una anomalía a ese lado de la N-322: las únicas viviendas existentes. Son como dos grandes cetáceos varados en la arena de una playa. Con el tiempo han sido rodeadas por edificaciones industriales que las han dejado encajonadas, teniendo ese carácter de intruso, de no tener que estar allí.

Llegados al punto donde se encuentran este grupo de viviendas, y después de pasear por allí la sensación es que lo interesante está en el espacio exterior, el vacío; que generan esos tres elementos opacos, macizos, cerrados. Lo que no está es lo que hace atractivo el lugar. Esas dos viviendas que se demolieron han dejado un espacio que actúa de lugar de expansión de la calle central en cul de sac. Recuperar un espacio ahora negado por la materialidad. Sacar el negativo de lo existente en la manzana oeste. En la manzana este, en la que ya faltan dos viviendas, propongo una aceleración de lo que el tiempo acabará por traer. La eliminación de varias de las viviendas para generar un espacio exterior más poroso que amortigüe la pesadez de la manzana fosilizada. La eliminación seguirá unas reglas: permanecerán las dos viviendas de las esquinas que marcan el límite de la parcela, no podrán quedar tres viviendas juntas y al menos quedará una en cada hilera. Los patios interiores se añadirán al espacio exterior.

La idea es que no tenga un uso determinado, me parece oportuno dejar al edificio que sea libremente, que los futuros visitantes le confieran valores e intenciones. Un lugar expuesto al futuro de forma abierta y expectante. Comentaba un director de cine refiriéndose a Blade Runner que lo que no falla a la hora de imaginar el futuro es usar objetos y acciones del pasado, dando a entender que cuando nos ponemos a imaginar el futuro solemos fallar y pasado el tiempo vemos lo diferente que es.



...al regresar, los pecadores seleccionan alguna de las piezas cobradas, las empapan de tinta e imprimen con ellas sus propios carteles. Los peces hacen las veces de nuestras planchas de grabado_ la presión sobre el papel les permite transferir su propia imagen.

Su tamaño, su silueta, la textura de sus escamas, la transparencia de sus aletas... Los pecadores sólo se permiten el retoque de los ojos, una licencia que me gustaría creer más emparentada con la magia y el juego que con la obsesión realista de fidelidad del modelo... ..gyotaku. Joan Fontcuberta. "el beso de judas"

El edificio como soporte

Es de actualidad la instalación realizada por Anna & Eugeni Bach que se titula "mies missing materiality" donde forran el pabellón de Barcelona con vinilo blanco, convirtiendo en una maqueta de escala 1/1. De las varias reflexiones que suscita me parece oportuno ver como se puede entender el edificio como objeto unitario y material y usarlo como soporte físico de otra intervención que genera otra arquitectura, (ya sea por la modificación de sensaciones o del espacio) y a la vez permanece la anterior.

Podían haber construido una maqueta a una gran escala o replicar en espacio del pabellón en otro lugar. Pero lo que confiere interés es hacerlo in situ, adueñándose del espacio real que ocupa el edificio. Con ello incorporan la memoria del lugar a la propuesta, pero a la vez también incorporan una nueva y fina capa de memoria al lugar.

También Moholy-Nagy en fotografía trabaja con fotogramas. Un fotograma es una impresión fotográfica en la que la cámara está ausente. La imagen se crea a través del acomodo de objetos bidimensionales o tridimensionales sobre el papel fotográfico, se expone a una fuente luminosa y posteriormente la imagen se fija por medios químicos. El fotograma tiene sus antecedentes en 1833, cuando Henry Fox Talbot, creador del concepto negativo-positivo, empezó a hacer dibujos fotogénicos (imágenes negativas obtenidas por contacto directo del objeto con la superficie fotosensible y expuestas a fuentes luminosas)

Aquí también se usa el edificio existente. Será el soporte para crear otra cosa. Le conferirá parte de su memoria física.

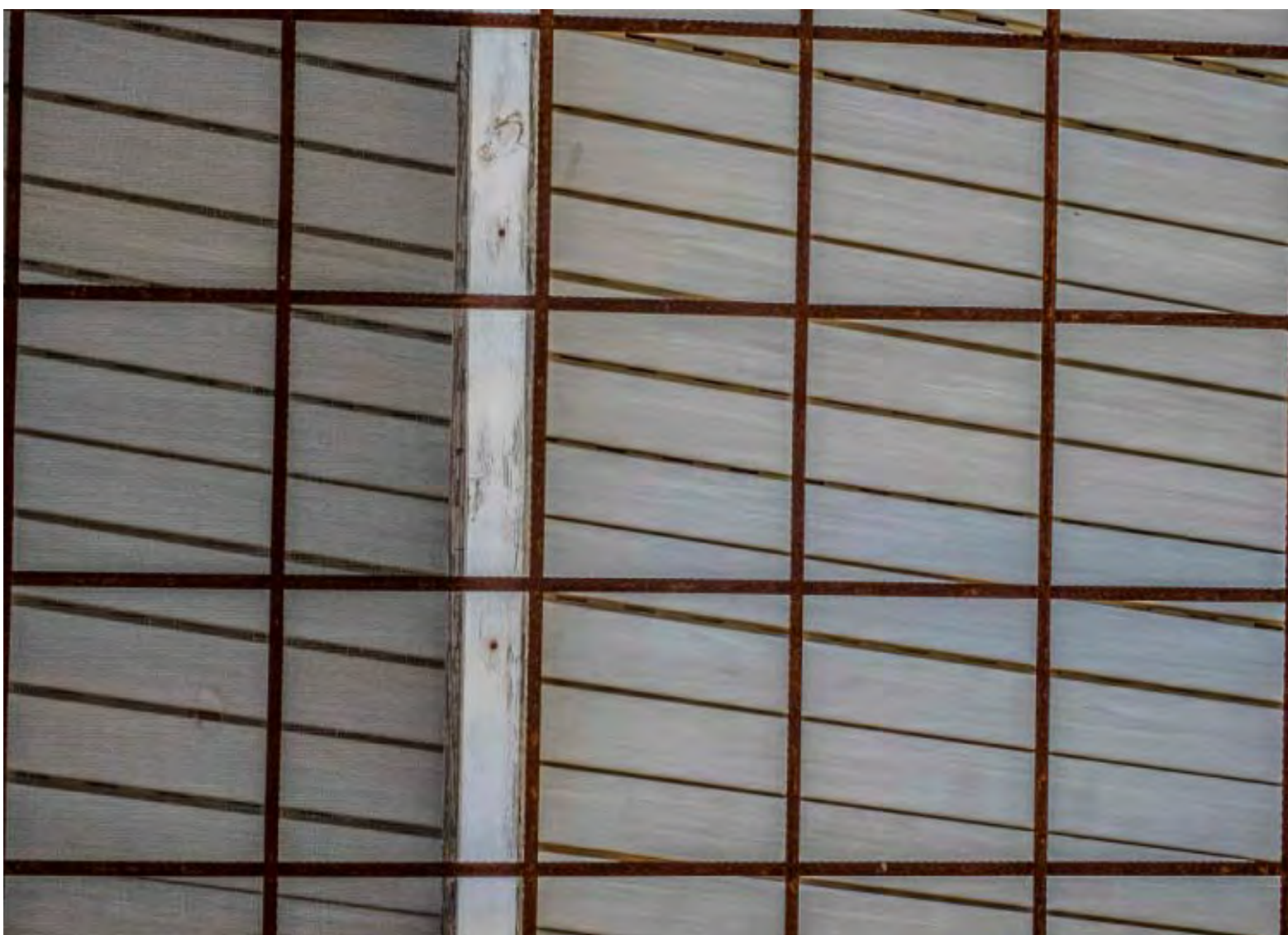


En toda casa -fíjate- hay una ventana por la que nunca
entra directamente el sol,
y no necesariamente es la que da al Norte.
Vivo por y para la basura
de esas experiencias.

Agustín Fernández Mallo.

el sueño de los justos

Hace unos meses apareció una noticia de que un edificio había sido catalogado, y obligado a mantener, porque aparece en una fotografía de Robert Capa, por esa misma razón, ¿no se debería haber momificado al famoso miliciano de otra de sus fotografías? Vivimos en una sociedad desquiciante donde se toman decisiones que generan situaciones estúpidas (entendiendo estupidez como lo explica Carlo Cipolla: un acto estúpido es aquel en el que ninguna de las partes saca beneficio, antes bien todos salen perjudicados). Se legisla para conservar, pero no se da respuesta al futuro de lo conservado. El propietario se encuentra con un bien obsoleto. Despojado de uso, se abandona para que el tiempo haga su lento trabajo. A todo esto la parte legisladora (y por tanto nosotros como electores de ese poder) se encuentra con un elemento que se degrada lentamente a la par que se degrada el entorno. Un perjuicio para todos. ¿No sería más interesante legislar con posibilidades de cambio?, con criterios de conservación de la memoria, con exigencia de una catalogación exhaustiva de lo existente (hablaremos de esto más adelante).



¿Dónde la transparencia, el esplendor, las nubes

que disfrazan su movilidad

en este infierno en llamas? Se secaron las

dalias, las azaleas y las lilas

y lo que observa ahora son cancelaciones

en su pequeño reino sin sentido,

algo que no es la suma de sus atributos,

sino el frágil detritus de la desnudez.

El hombre calla junto al fuego

casi apagado del hogar. No ignora

que aquí reposa la avidez del tiempo,

junto a las pocas cosas que soñó,

(...)

Sólo las piedras y los matorrales

Repiten como en eco su monotonía

Bajo una luz hostil que el aire desordena.

Jenaro Talens

_nadie hablará de nosotros cuando hayamos muerto

Cuando conservamos siempre solemos fijarnos en lo material porque es tangible y obvio. Pero en realidad la parte humana es inseparable de esa parte material. Como cuenta Roland Barthes al hablar de una fotografía de su madre siendo niña, para la mayoría sería una foto más de una niña de principios del siglo XX, para él es única y especial. Con el tiempo esa fotografía perderá su "punctum" y toda ella pasará a ser contingente. Con los edificios sucede algo parecido. Las personas que los han habitado y usado les dan sentido. Pero llega un momento en el que donde antes había vida ahora solo queda silencio. Un silencio literal y un silencio de la memoria.



Las palabras más simples, más comunes,
Las de andar por casa y dar a cambio,
En lengua de otro mundo se convierten:
Basta que, de sol, los ojos del poeta,
Rasando, las iluminen.
J. Saramago

_sin puertas que cierren posibilidades no imaginadas todavía.

El pensamiento poético no avanza usando similitudes sino intentando crear un nuevo sentido, intentando descubrir una armonía en una situación confusa. El pensamiento poético piensa alejándose de la lógica y echando mano de los sentimientos, la sensibilidad, los recuerdos. Que no use la lógica no significa que no sea un pensamiento válido. Al contrario, nos permite dar sentido a situaciones complejas.

El que sea un espacio abierto invita a que entren ideas nuevas, que cambien de sentido los materiales comunes con los que se configura este lugar. Además es una analogía de la realidad digital donde no suele haber barreras ni horarios, esto todo continuo.

Para el proyecto se proponen materiales y actuaciones que no necesiten mantenimiento. Así el hormigón traslucido se usará para realizar la pieza principal. En las zonas donde se eliminan viviendas se solará con un pavimento continuo similar al que ya existe donde se demolieron las dos viviendas.



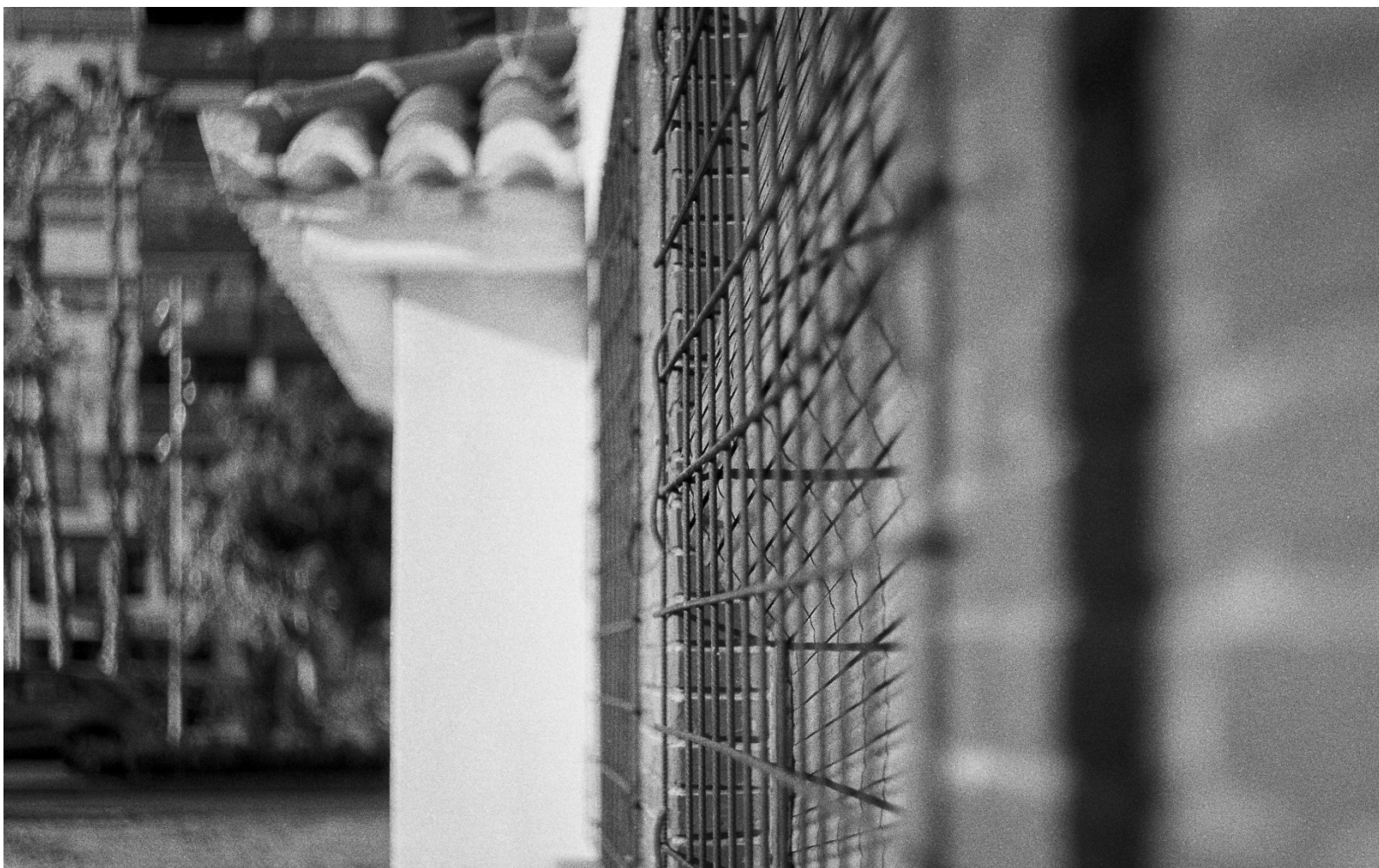
Inútil escrutar tan alto cielo
inútil cosmonauta el que no sabe
el nombre de las cosas que le ignoran
el color del dolor que no le mata
inútil cosmonauta
el que contempla estrellas
para no ver las ratas.
Manuel Vázquez Montalbán

_palimpsesto de realidades

Cada vez más se diluyen los límites entre la realidad digital y la realidad física. Se entremezclan en nuestra vida como los carteles rotos y superpuestos en muchos muros, dando lugar a hibridaciones de contenido con significado propio. Es en esa mezcla donde está lo interesante. La realidad digital por sí sola no tiene mucho sentido pues no deja de ser la sombra de la caverna de Platón. Y la realidad física ya no se puede entender sin esas luces y sombras. En ocasiones esas luces implementan la realidad analógica (comunicación instantánea, proliferación de información...). Por otro lado las sombras que provoca también son patentes (aislamiento, falta de crítica, vacío...)

Lo digital suele estar ligado a la idealización de la realidad. Está enfocado para no tener que pensar, a que nos lo den hecho (Tú sólo tienes que apretar el botón, no te preocupes del resto). Si tomamos como ejemplo las cámaras fotográficas es nítida esta evolución desde lo analógico, donde hay que tener presentes todos los parámetros de la fotografía (velocidad, apertura, ISO, distancia de enfoque), a lo digital donde basta con elegir el objeto de la fotografía y apretar el botón. Confiamos en que la cámara elegirá los parámetros adecuados para obtener el resultado ideal. Todo este proceso tecnológico se escapa a la comprensión de la mayoría. Ya no hace falta conocer los fundamentos de la fotografía. Nos hacemos acríticos. Esta comodidad deviene en situaciones de debilidad puesto que nos limitamos a creer y no a pensar.

En el proyecto también se propone con el dialogo entre esas dos realidades, la digital dentro donde no tienen referencia de lo cercano pues no tiene huecos que contacten con la realidad cercana. A la vez que tienes la posibilidad de conexión. Por otro lado el exterior es lo cercano, lo físico, abierto al entorno y desconectado (se instalaría un inhibidor de señales)



...Una vez apretado el disparador de la cámara, el sujeto queda preso en la imagen. Ya no es presente, es pasado... ya no somos como somos, somos como éramos...

Alberto Gacía-Alix

_la memoria congelada.

Cuando catalogamos un edificio lo cartografiamos, lo fotografiamos, lo ponemos en contexto, pero se genera una información fija, por lo que tenemos que elegir. ¿Qué es mejor lo original o lo existente en la actualidad? Y puede quedar fuera mucho de lo que le dio y le da sentido. Además esa información debería ir cambiando. Porque la memoria no es nítida. Esa catalogación tendría que implementarse de forma continua y constante. Y aun así siempre estaríamos hablando de pasado. Pero lo normal es hacer una imagen fija y darla como válida de lo existente.

En este caso el proceso de liberación del espacio tiene mucha importancia y el ir fotografiando sería proceso de desmaterialización es parte del proyecto. Incluso después de haber desocupado el espacio quedarán restos del edificio existente adheridos al hormigón que servirán de memoria congelada. Con el tiempo y el uso estos materiales irán desapareciendo poco a poco dando lugar a una memoria líquida (como diría Z. Bauman)



Lo que puedo nombrar no puede realmente punzarme.

Roland Barthes

_sin título

. “Y tú para qué quieres un barco, si puede saberse, fue lo que el rey preguntó (...) Para buscar la isla desconocida, respondió el hombre. Qué isla desconocida, pregunto el rey” Evocando al cuento de *La isla desconocida* de José Saramago, donde el barco destinado a encontrar nuevas islas, al pasar el tiempo sin lograrlo se va convirtiendo en esa nueva isla. En él germinan las semillas que transportaban y es colonizada por los animales que llevaban a bordo y otras aves que fueron llegando. Así me imagino yo este lugar: como el barco. Con unas condiciones de partida que serán físicas y técnicas, no legales ni mucho menos morales. Sin cerramientos que clausuren el espacio, dotado de conexión libre a internet, sin tomas de red eléctrica y una iluminación fija serán las condiciones a priori que pertrechen el lugar. Todo lo demás lo dará el tiempo y la intención puesta por las personas que pasen por allí. Será un reflejo de la sociedad.



_de lo poético y lo prosaico.

Cuando pienso en lo poético siempre me viene a la mente el libro de J. Tanizaki, *El elogio de la sombra*, y de cómo los orientales saben jugar con la penumbra las medias luces para contar las cosas y muchas veces conseguir transmitir mucho más simplemente enseñando menos, pero mucho más controlado. Es como la poesía, donde pocas palabras evocan miles, mientras que en occidente tendemos a iluminar todo hasta el último rincón por lo que no necesitamos evocar ni imaginar nada. Todo se nos da, no hay contrastes. Se nos priva de poder usar la imaginación. Se ilumina y se enfoca todo.

Vivimos en un mundo imperfecto, y nosotros nos empeñamos en llegar a la perfección, lo que muchas veces deriva en estados de fracaso y frustración. En esto tiene que ver muchas veces el paso de lo digital a lo real. Las pantallas de nuestros ordenadores, nos devuelven imágenes ideales de nuestras intenciones, imágenes en las que los objetos no tienen que soportar todas las leyes de la física, ni han pasado por el tamiz de la mano humana para materializarse. Están en el mundo de las Ideas donde todo es posible. Cuesta mucho tener una postura crítica sobre cualquier tema que se presenta con un envoltorio tan perfecto. En ocasiones las apariencias lo son todo, da igual que detrás sólo exista la nada.

En mi opinión son mucho más evocadoras las imágenes de las maquetas del proceso e incluso la de la maqueta final impresa en 3D. Con alguna imperfección a pesar de la precisión que la tecnología nos permite. Esto no se ve en las infografías digitales que suelen devolver imágenes frías y con texturas repetitivas y artificiales

No es que busque la imperfección, sino que mi objetivo no es la perfección. La perfección es aburrida y previsible.



"Lo latente. En la medida en que la ilusión envuelve una anticipación, una expectativa, en que tiene un carácter futurizo, le pertenece intrínsecamente una referencia a lo que está ausente; por lo menos, todavía ausente, porque no ha llegado -un día, por ejemplo- o porque no he llegado yo al objeto de la ilusión. En ese sentido, siempre hay en la ilusión un elemento de latencia, que es una incitación a que eso latente se patentice y manifieste."

Julián Marías

_el tiempo y la latencia

Hace unos meses, no recuerdo cómo, conocí el proyecto de Julián Ochoa "La imagen durmiente". Consistía en impresionar una película y enviársela para que pasado el tiempo el se encargue de revelarla y hacer una exposición. Yo envié mi aportación a la misma. Sólo habrá que esperar 10 años para ver los resultados. Aún siendo un terreno ya explorado nunca está de más este tipo de proyectos para reflexionar sobre el tiempo, lo latente, la espera, la paciencia, el futuro, lo que está sin estar...

Este proyecto tiene mucho de esa espera pues el propio desarrollo es el proyecto. Además participa el azar como elemento que no permite anticipar lo que va suceder con exactitud. Habrá que ir desvelándolo a la vez que se va retirando materia. Registrar ese proceso sería una parte importante del proyecto.



_bibliografía básica

En realidad son más de los que están pero todos los que están son.

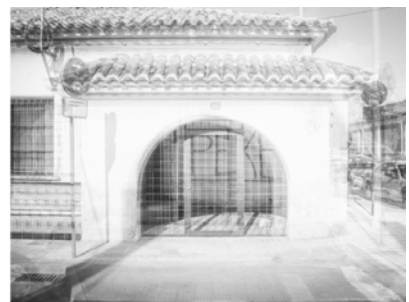
Este proyecto tiene la intención de plasmar la destilación de mis experiencias, mis lecturas, mis viajes, mis inquietudes, las exposiciones (algunas se te clavan en la retina y no vuelves a ver igual, en esto H. Sugimoto tiene algo que ver)

Siempre me ha parecido más interesante insinuar que enseñar. Abrir caminos. Me gustaría que este proyecto abra alguno de esos caminos y despierte la curiosidad de al menos visitar el lugar.

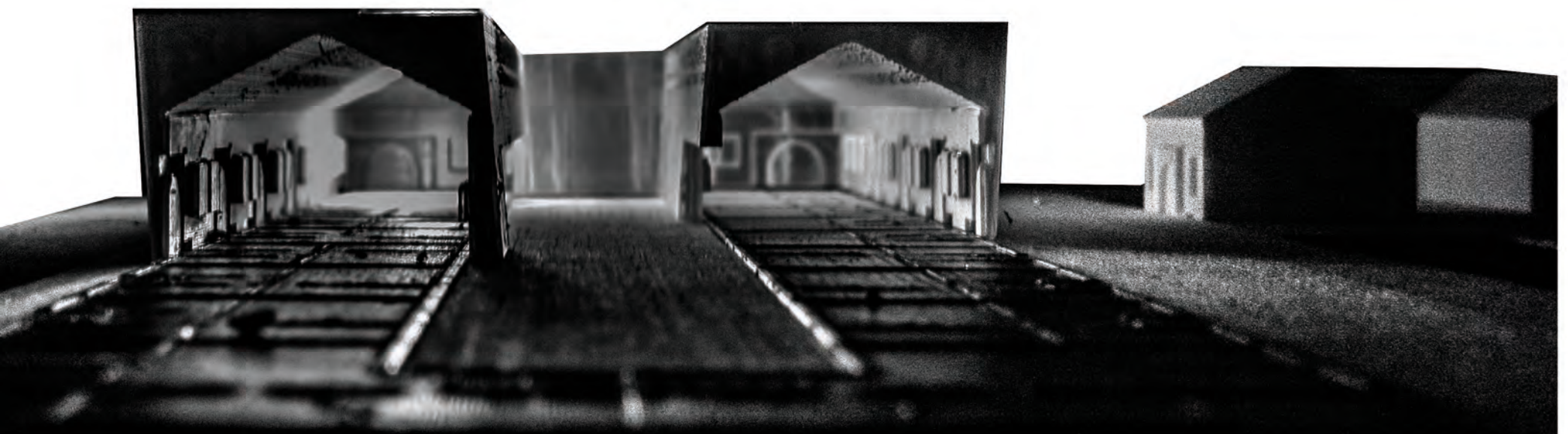


Mientras limpiaba los restos del material adherido a las partes de la maqueta, que habían servido de soporte para las pruebas del proceso, podía imaginar la sensación de cómo sería el vaciado de ese espacio hasta llegar al material que conferirá la forma. Primero las partes grandes hasta llegar a los pequeñas porciones escondidas en los rincones y que en ocasiones ya es mejor dejar.

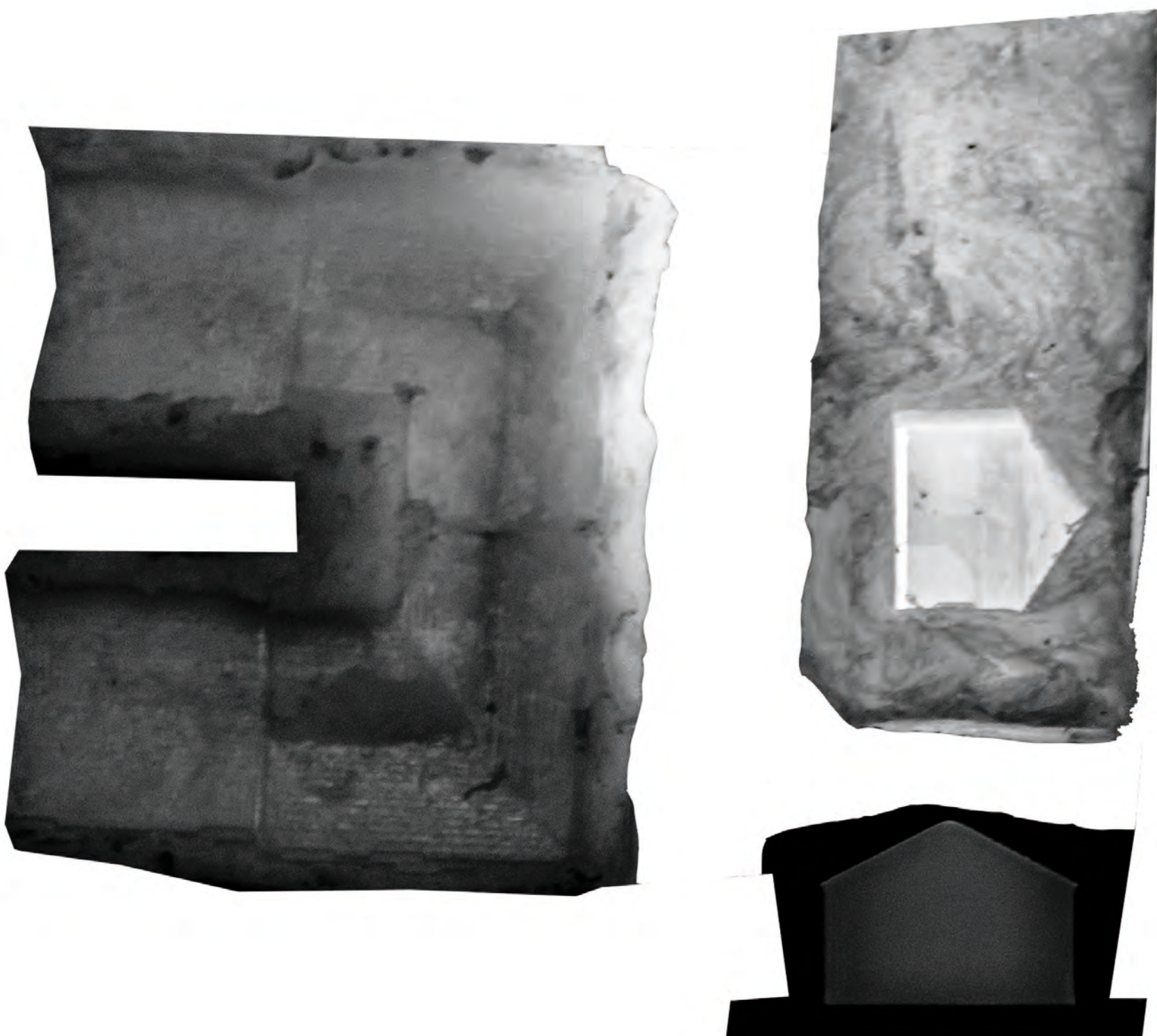
. Lento, adictivo, desesperante, expectante, divertido, satisfactorio, manual...son las palabras que definen ese proceso.



Recuperar un espacio ahora negado por la materialidad. Sacar el negativo de lo existente en la manzana oeste. En la manzana este, en la que ya faltan dos viviendas, propongo una aceleración de lo que el tiempo acabará por traer.



Temas como memoria, latencia, proceso, tiempo,
materialidad, realidad analógica y digital irán
configurando el desarrollo del proyecto



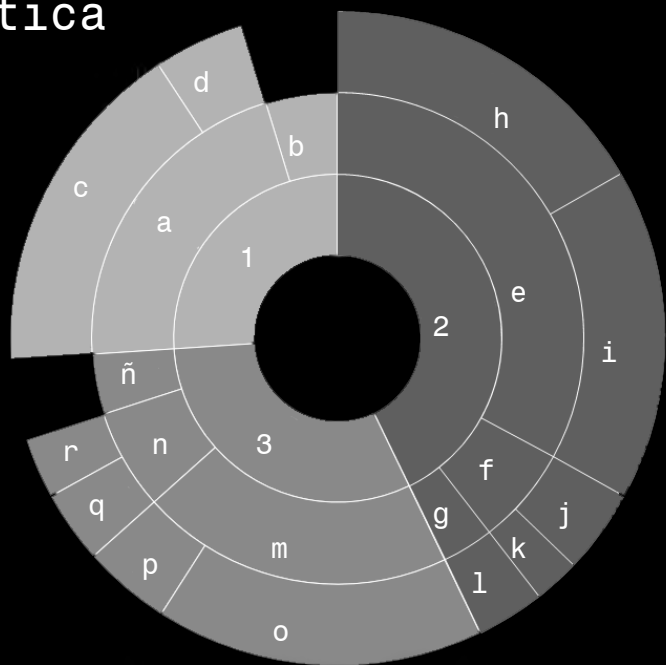


síntesis apriorística

- memoria
- fosilización
- materialización

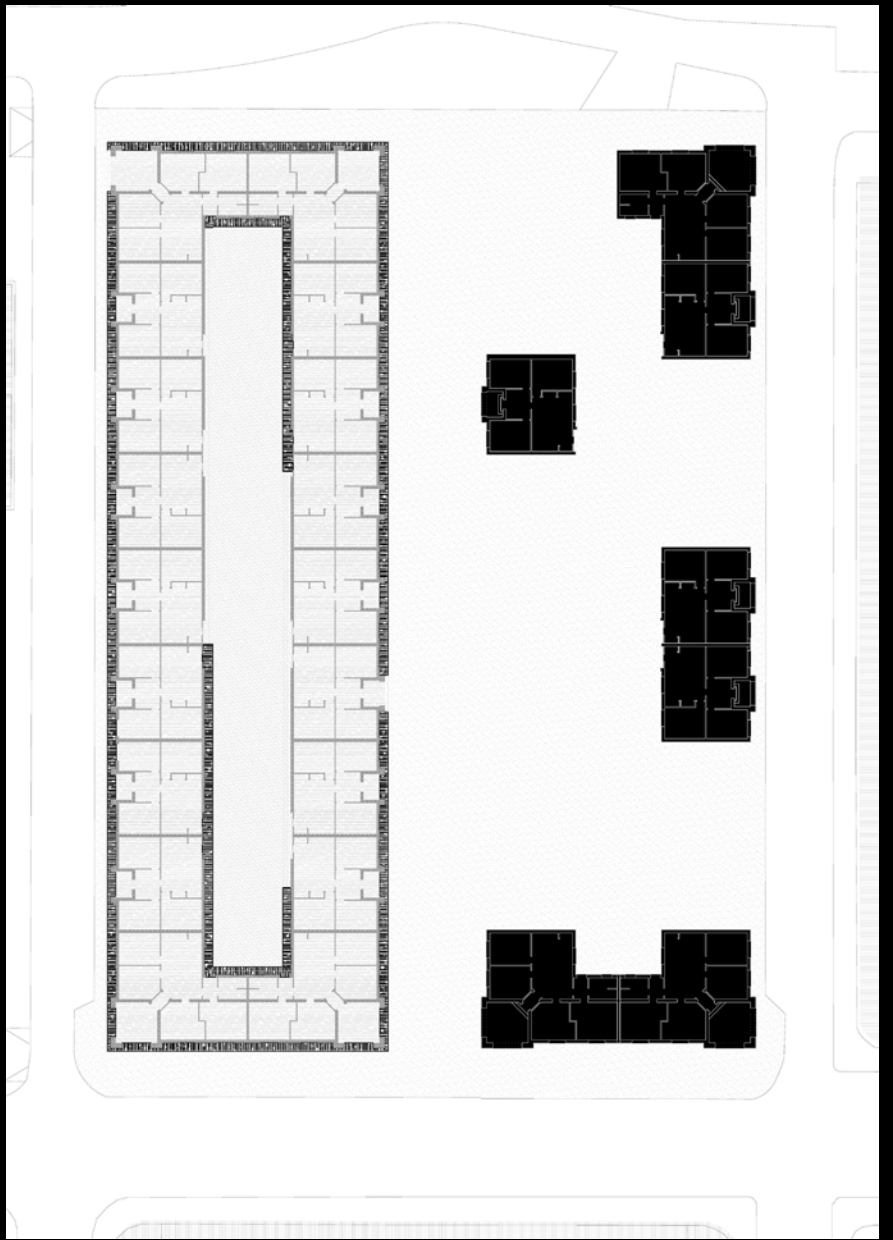
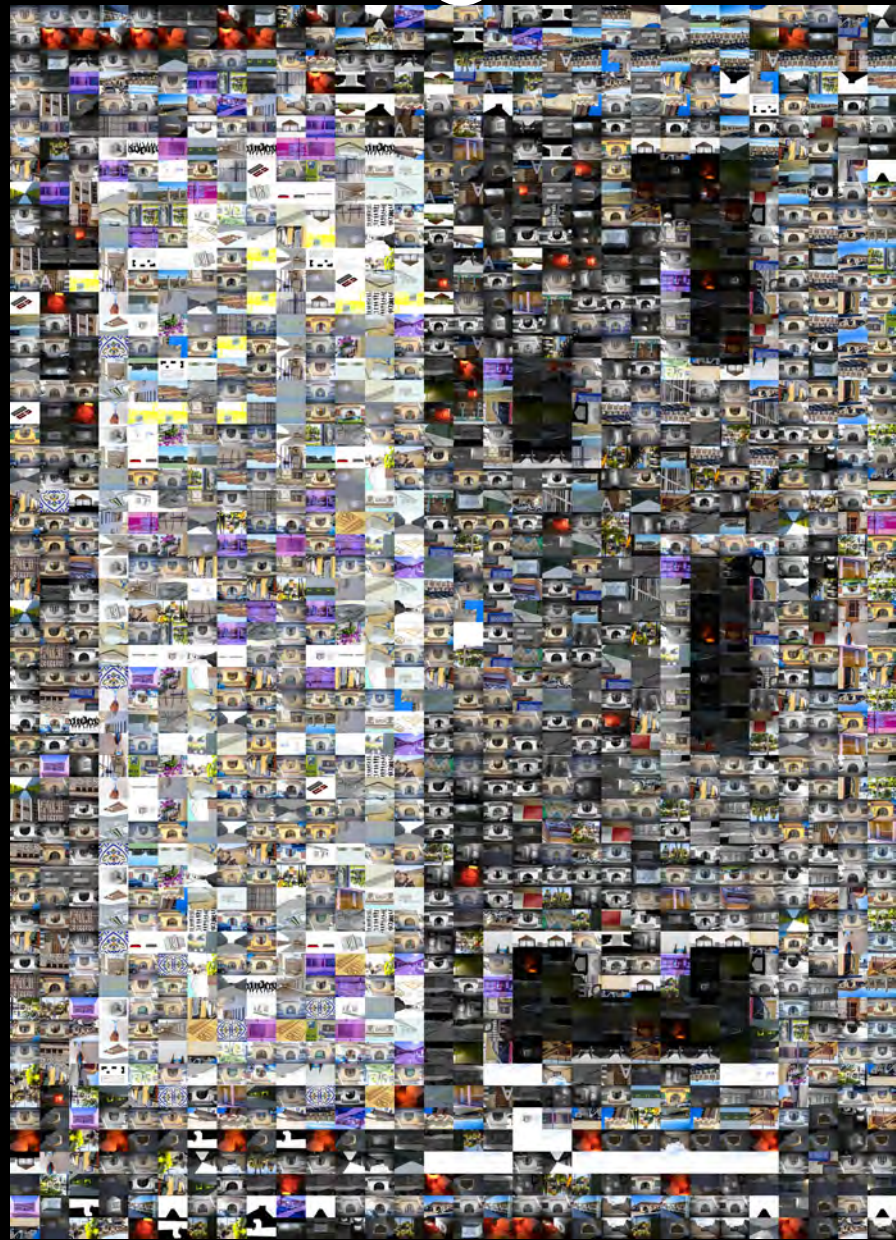
anillo 1: lo teórico
anillo 2: lo pragmático
anillo 3: lo azaroso

memoria | latencia | proceso



- | 1 memoria | 2 fosilización | 3 materialización |
|-----------------|-----------------|-------------------|
| a-investigación | e-planificación | m-translucidez |
| b-análisis | f-preparación | n-textura |
| c-catalogación | g-encofrado | ñ-forma |
| d-documentación | h-hormigonado | o-colonización |
| | i-demoliciones | p-recuperación |
| | j-vaciado | q-uso |
| | k-solado | r-actividad |
| | l-traza | |

PROCESO: búsqueda del camino hacia la esencia que sintetice la idea latente

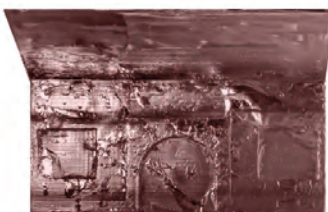




la aproximación.

La realidad es una superposicion de realidades con las que interferimos a medida que llegamos a

su plano. Pero ese movimiento no cambia la perspectiva y complejiza la visión del entorno

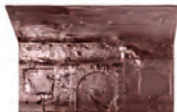


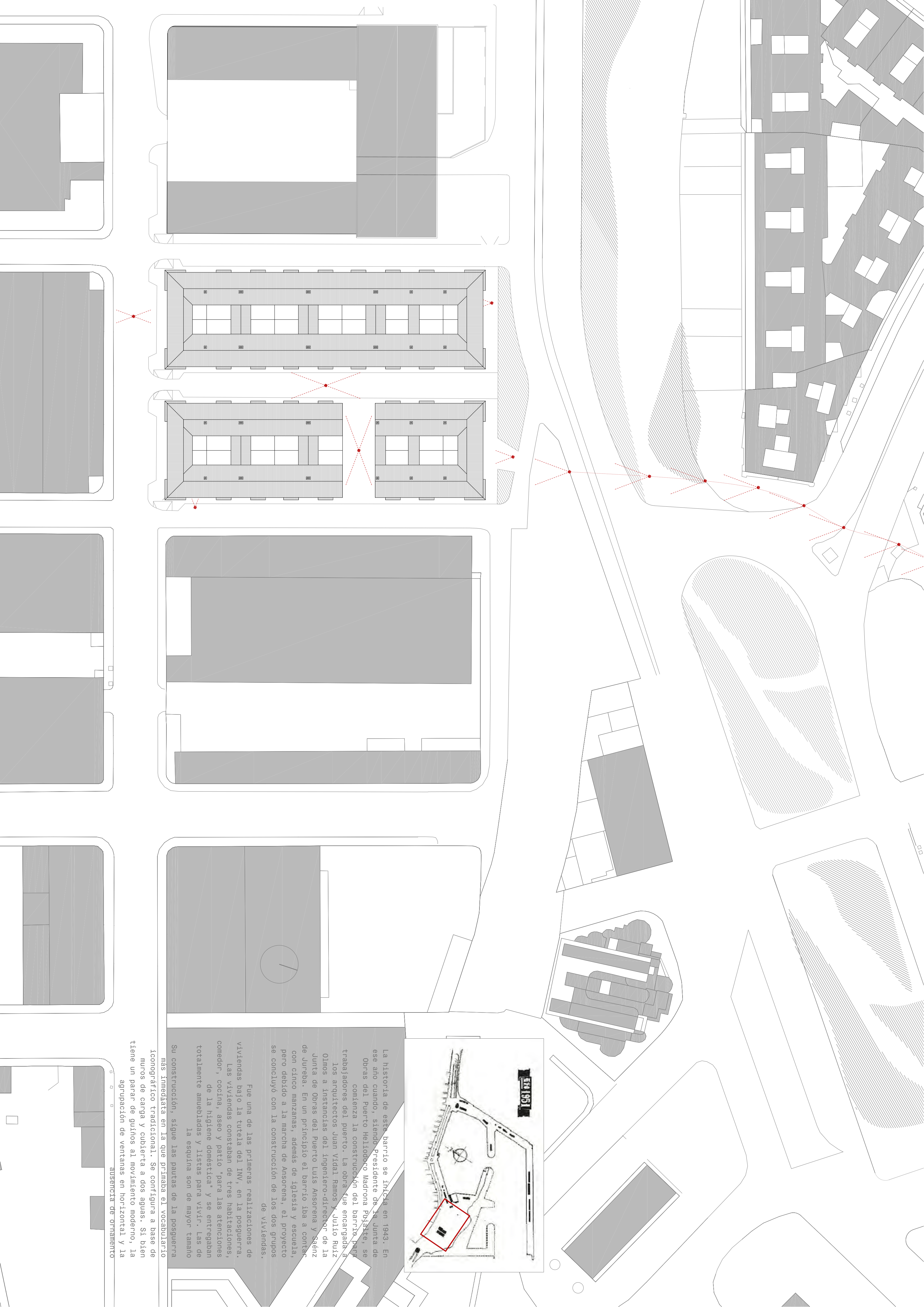


Punto uno.

La calle principal con sus dos realidades la ciudad al norte y el puerto al sur. Siempre hay que

ver las dos cara de la moneda

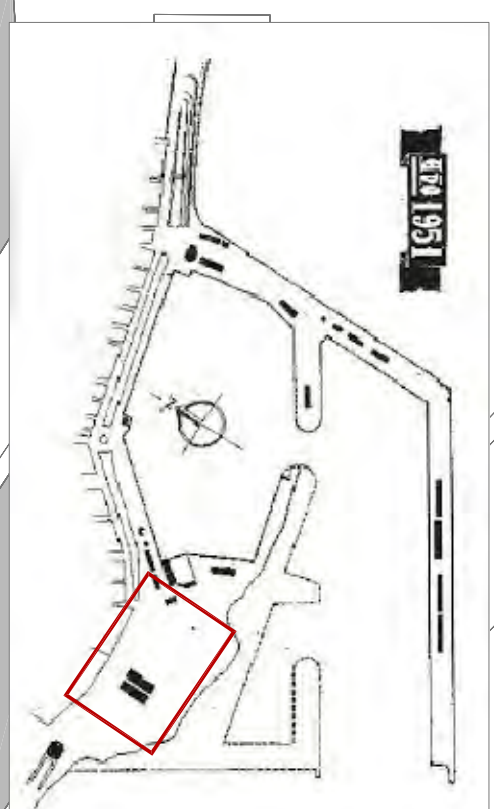




La historia de este barrio se inicia en 1943. En ese año cuando, siendo Presidente de la Junta de Obras del Puerto Heliodoro Madrona Pujalte, se comienza la construcción del barrio para los arquitectos Juan Vidal Ramos y Julio Ruiz Olmos a instancias del ingeniero-director de la Junta de Obras del Puerto Luis Ansoarena y Sáenz de Jureba. En un principio el barrio iba a contar con cinco manzanas, además de iglesia y escuela, pero debido a la marcha de Ansoarena, el proyecto se concluyó con la construcción de los dos grupos de viviendas.

Fue una de las primeras realizaciones de viviendas bajo la tutela del INW, en la posguerra. Las viviendas constaban de tres habitaciones, comedor, cocina, aseo y patio "para las atenciones de la higiene doméstica" y se entregaban totalmente amuebladas y listas para vivir. Las de la esquina son de mayor tamaño

Su construcción, sigue las pautas de la posguerra mas inmediata en la que primaba el vocabulario iconográfico tradicional. Se configura a base de muros de carga y cubierta a dos aguas. Si bien tiene un parer de guíños al movimiento moderno, la agrupación de ventanas en horizontal y la ausencia de ornamento

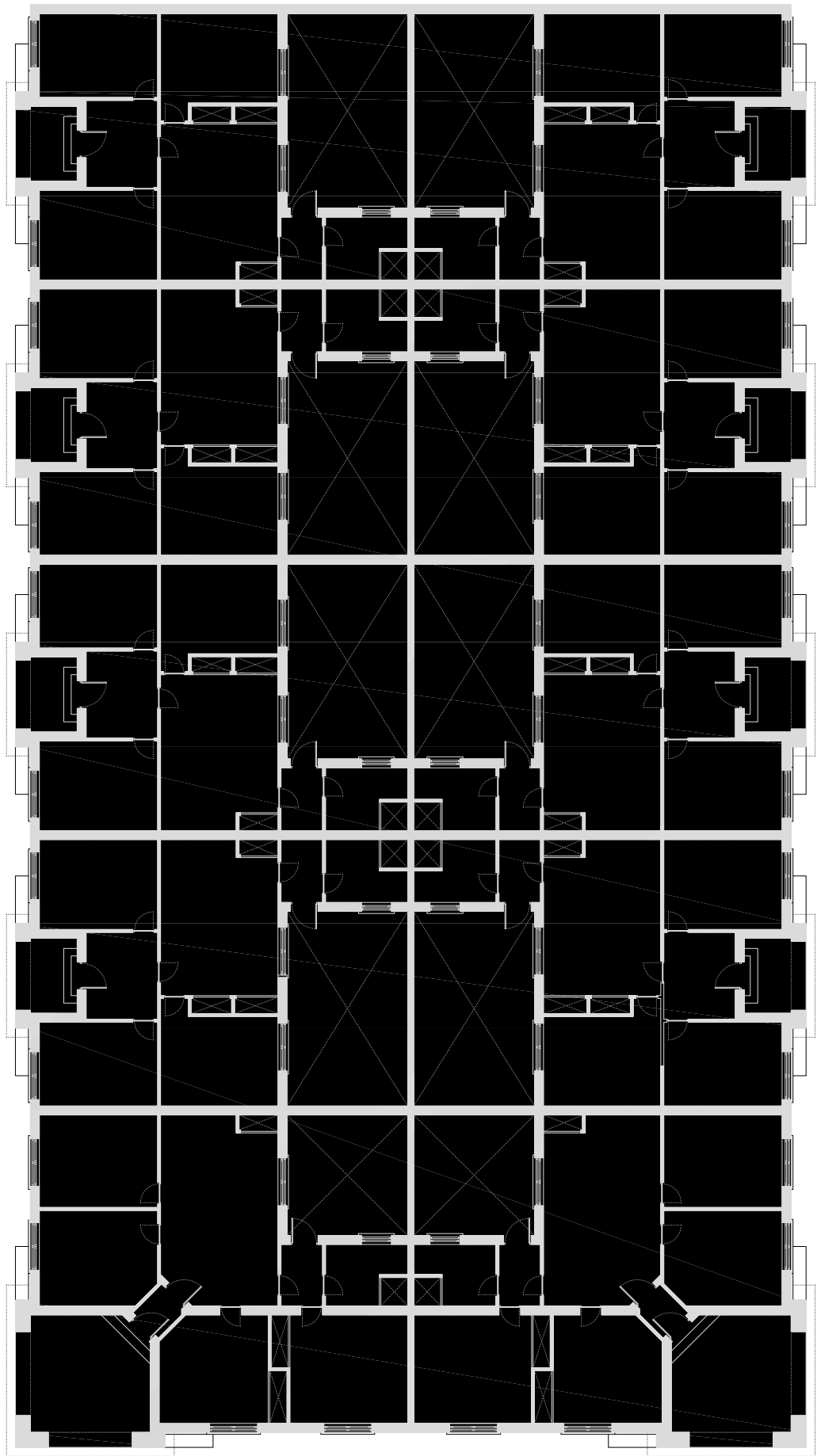
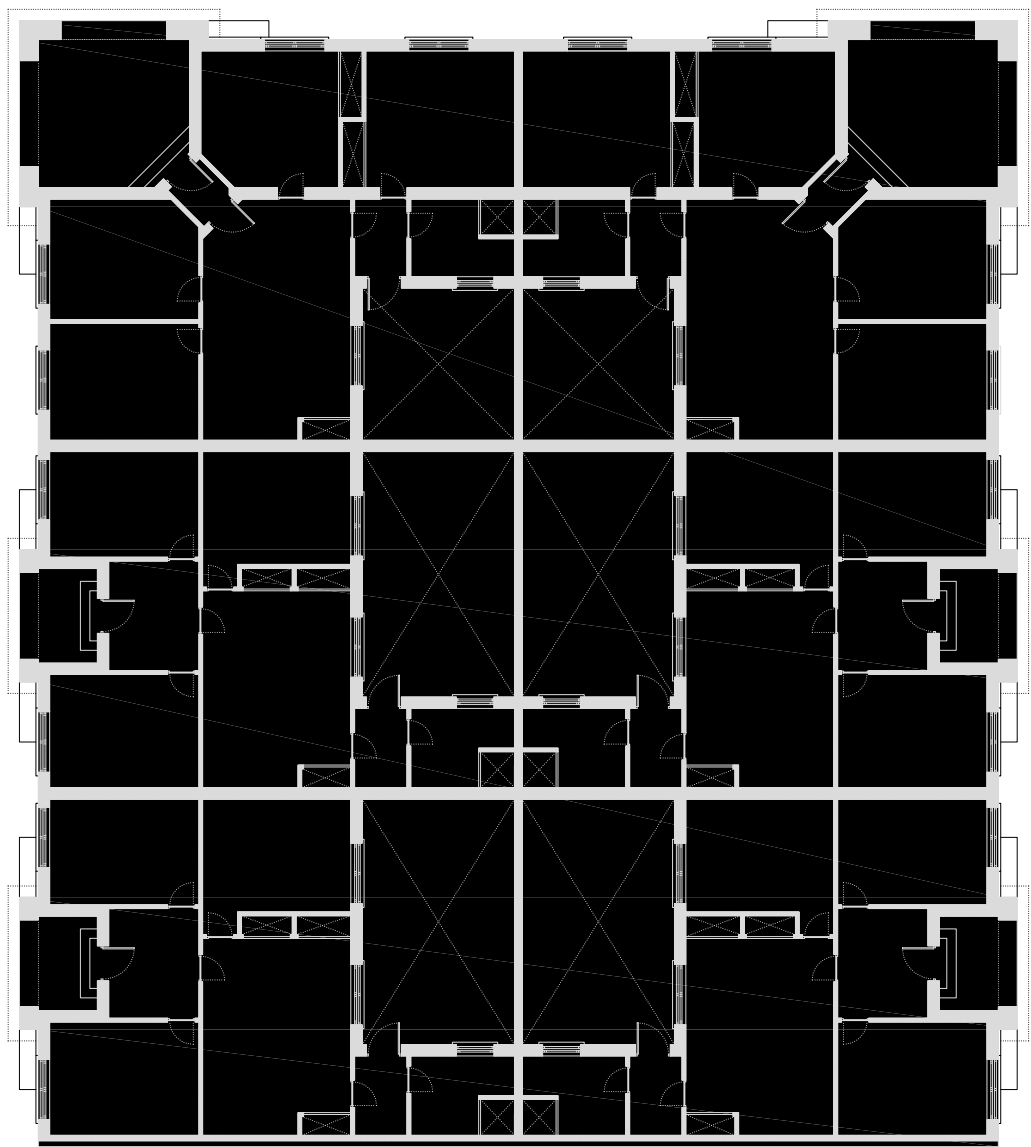
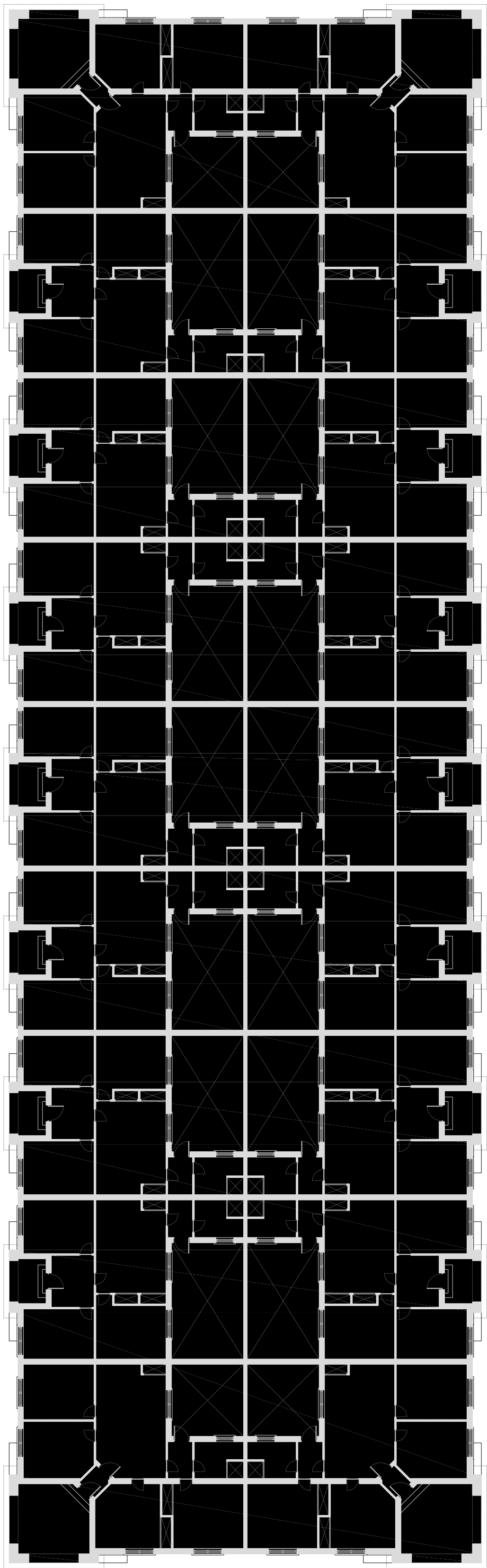




Punto dos. Lo que falta.

La ausencia genera un espacio entre medianeras con dos caras muy distintas, una el propio barrio y otra el cerramiento de una nave industrial, donde en algún momento hubo un palmeral.

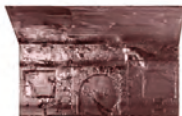


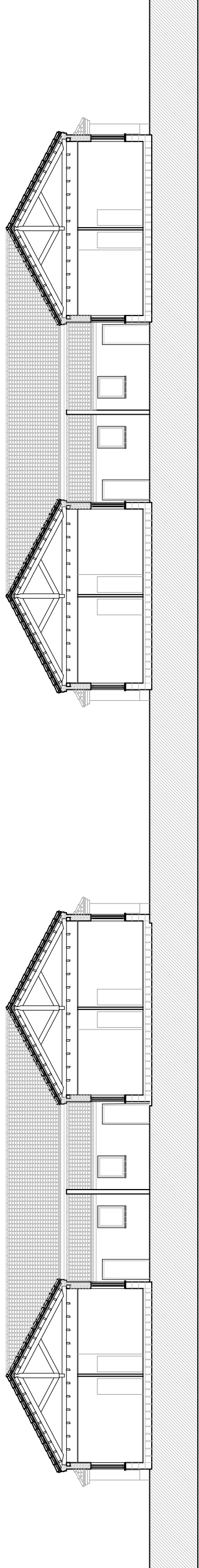
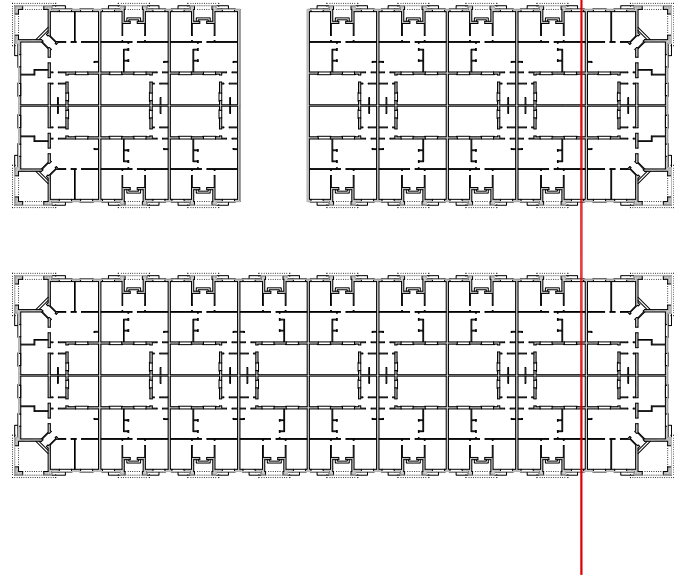
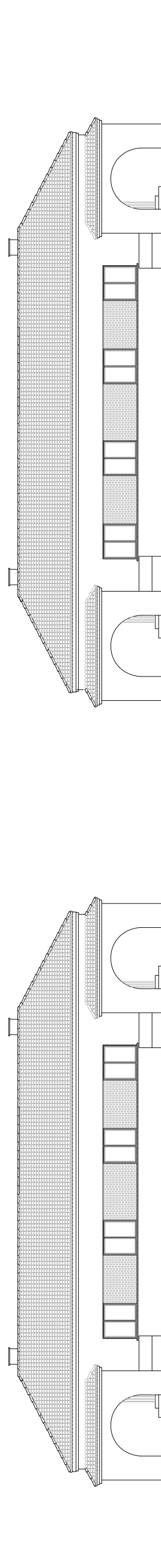
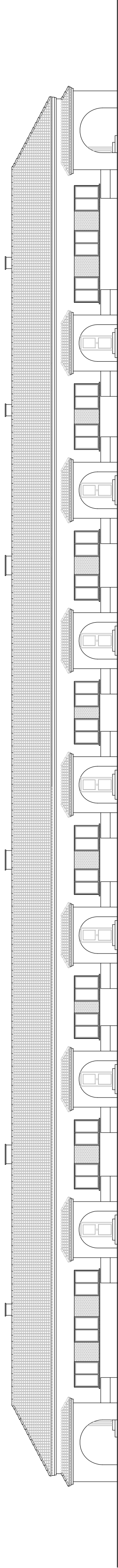
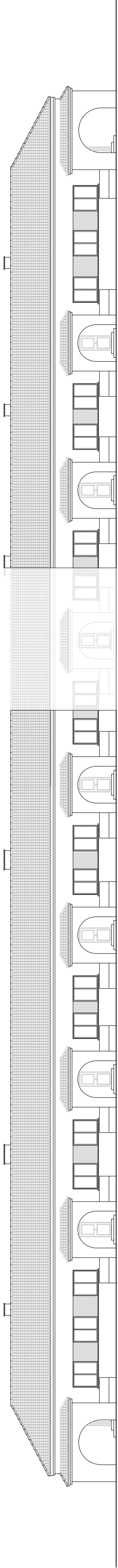




Lo que hay.

Todo sirve para dejar la huella de quien ha pasado por allí, mires a un lado o a otro. Todo son
muros con la misma entidad que configuran el espacio público.



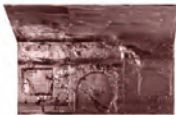


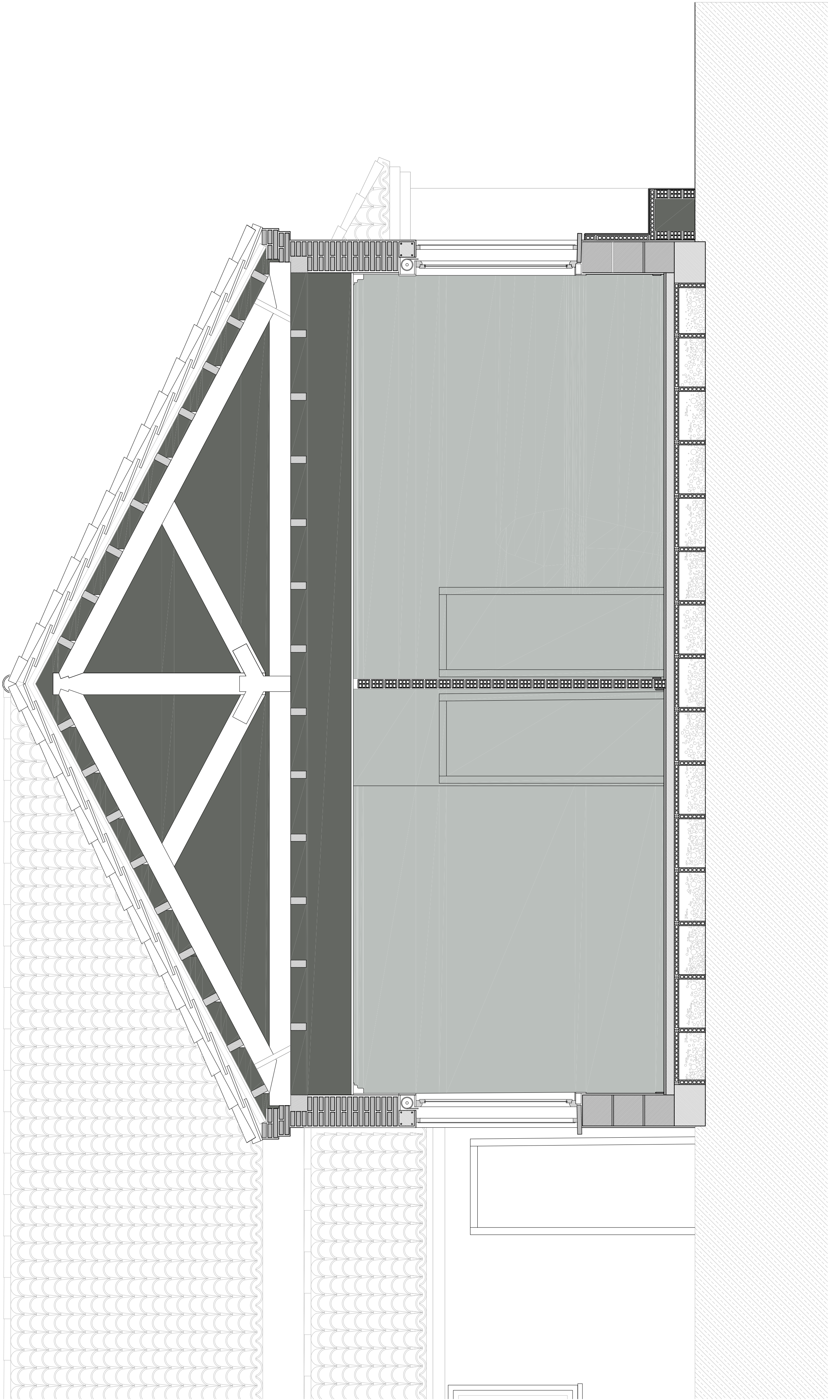


El color, la simetría y la repetición.

Un único tipo de ventana, una separación de ladrillo. Con las variaciones de color para entener

que al menos sus vivencias no han sido simétricas.



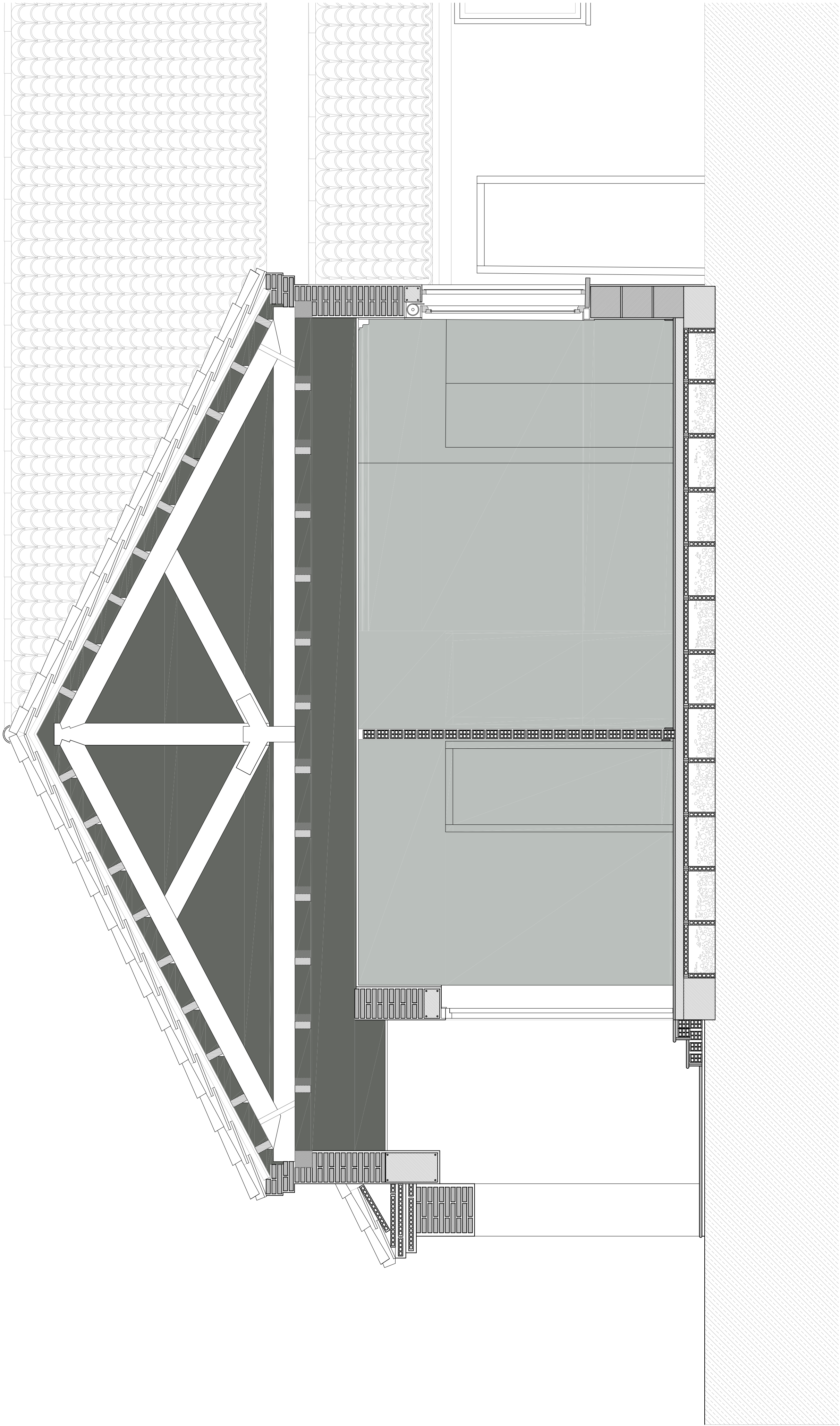




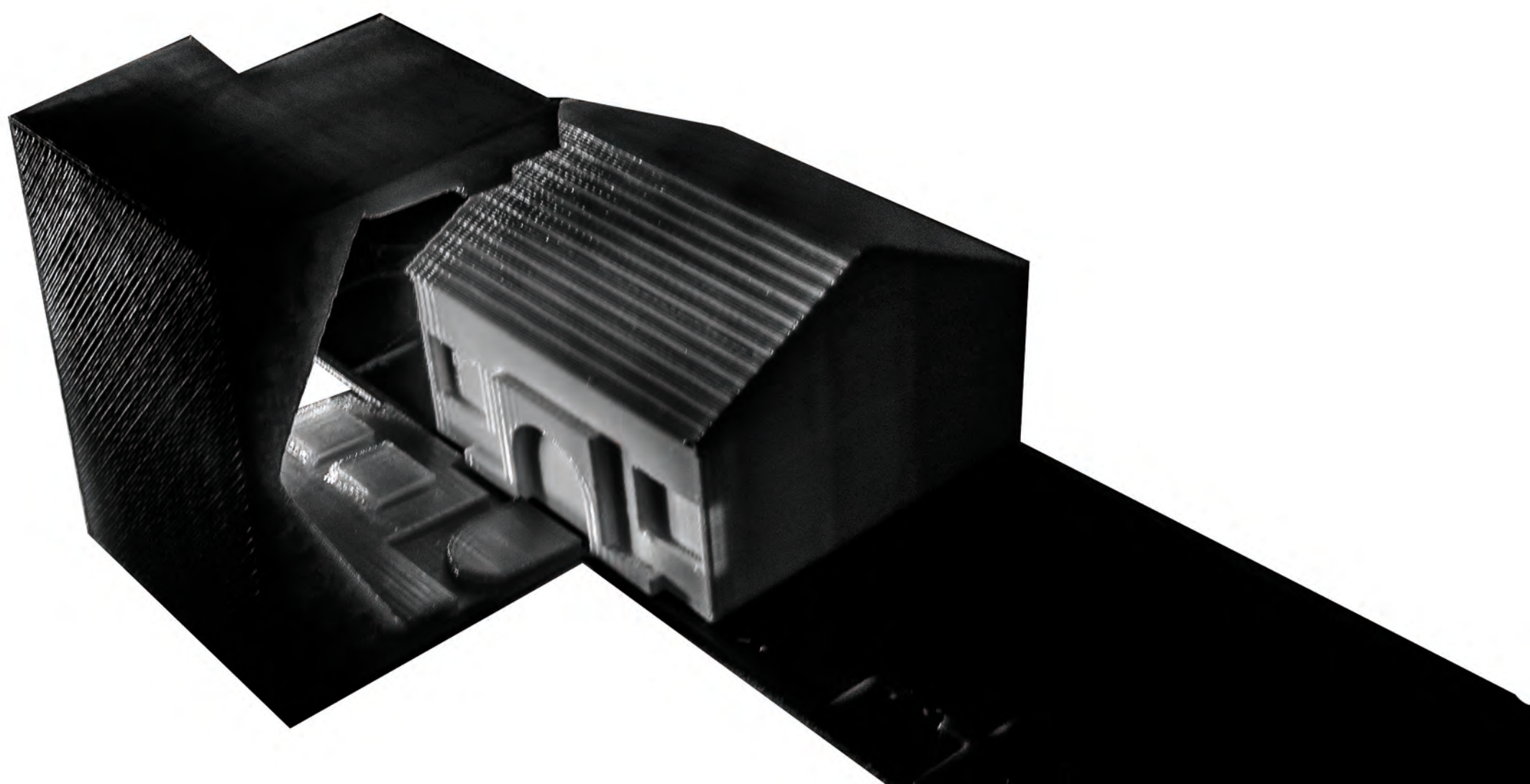
Cerrado a cal y canto

Capa sobre capa de cerramientos, persiana, ventana, mosquitera y reja.





dar una respuesta intuitiva a la volumetría exterior
para poder indagar en el modo de representarla la
propuesta.



Uno de los aspectos que más me ha interesado, y mas tiempo he dedicado, es cómo representar el lugar fosilizado. Comencé con dibujos e infografías digitales, que me llevaron a resultados poco satisfactorios. Las imagenes que me devolvía el ordenador eran demasiado limpias e irreales. Abandoné ese camino y pasé a hacer un fósil, un objeto. Los fosiles rara vez son perfectos, por lo que empecé a hacer maquetas que comenzaron a revelar lo que buscaba, texturas, imperfecciones, manipulación... llegando a la maqueta completa. Que está realizada con una impresora .3D pero denota que al pasar del espacio digital al material aparecen imperfecciones características del espacio analógico.

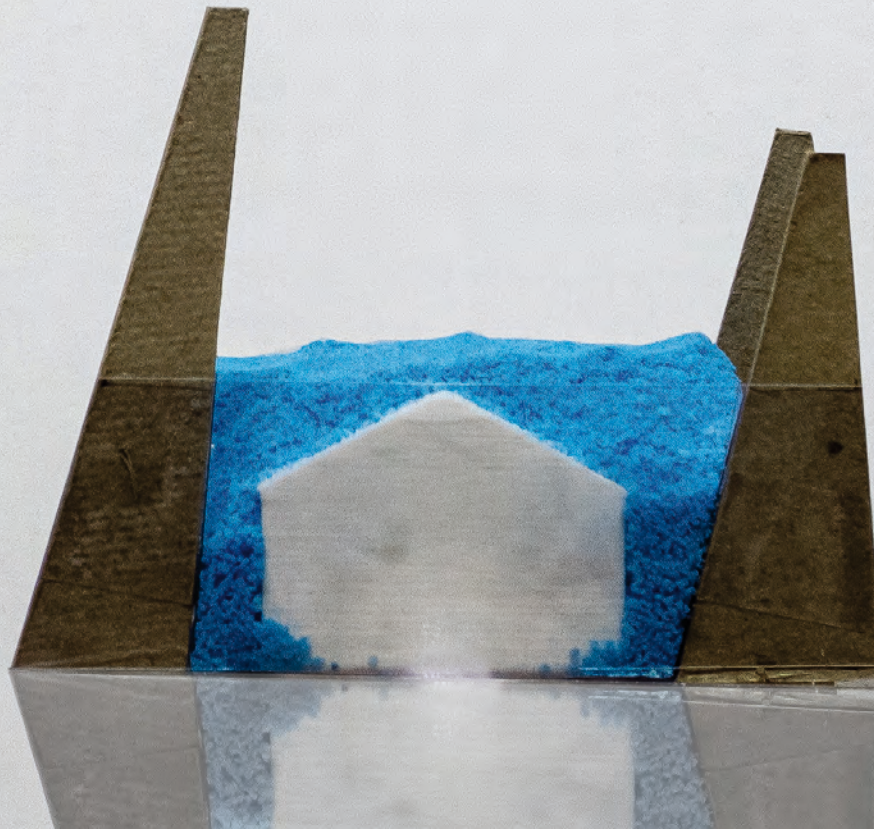
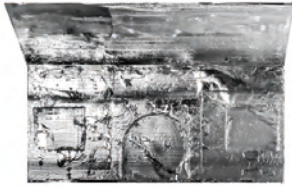


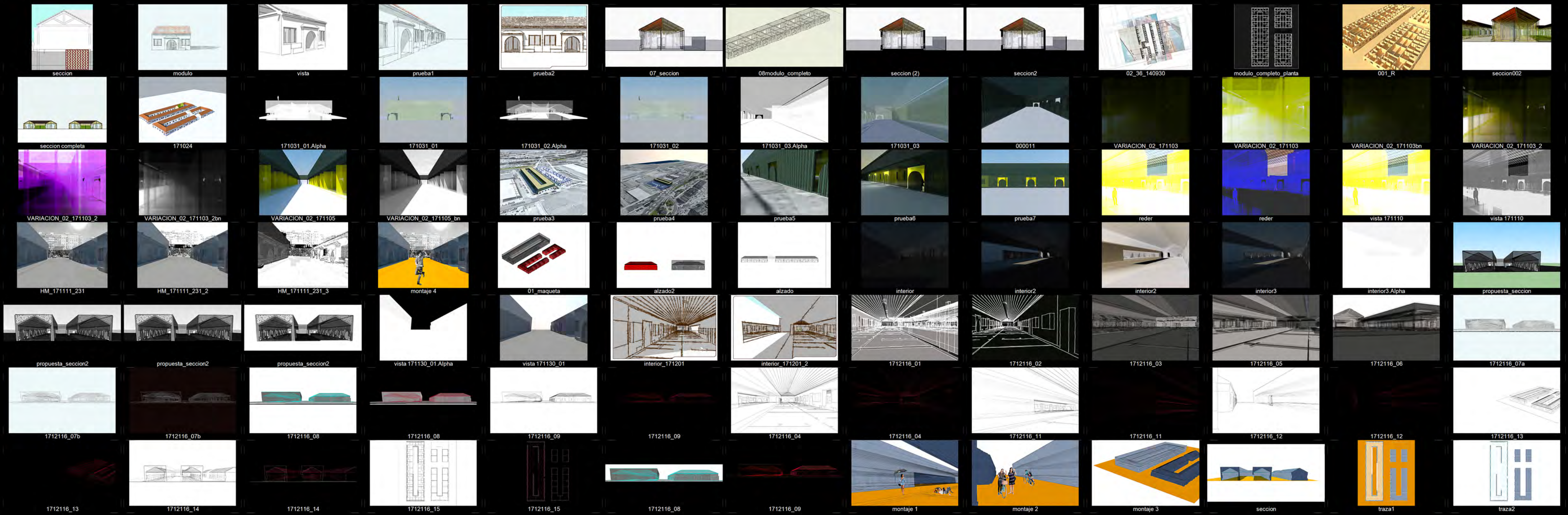




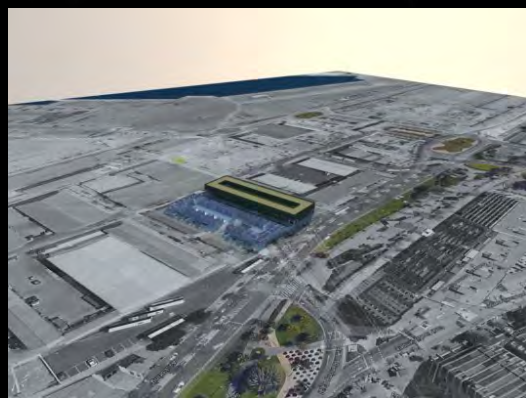
Al final un fósil es sedimentación y presión

Una sedimentación gradual, donde el paso del tiempo es primordial

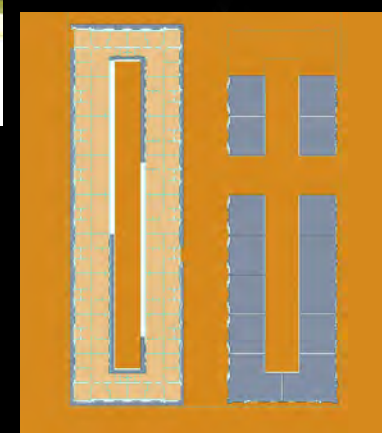
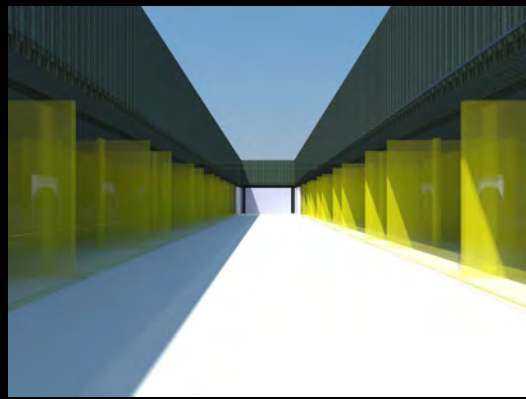
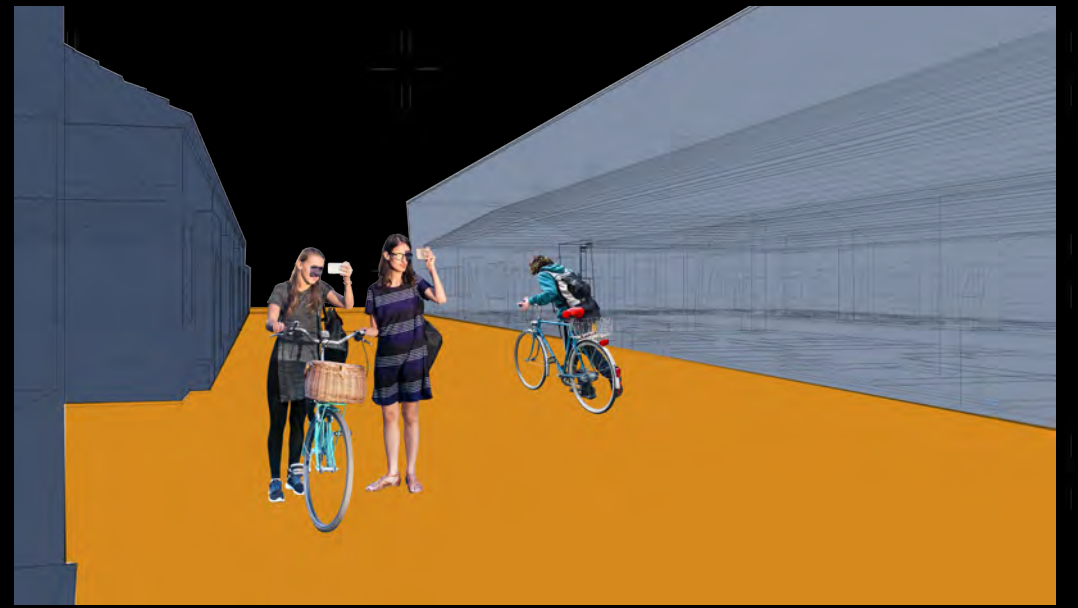
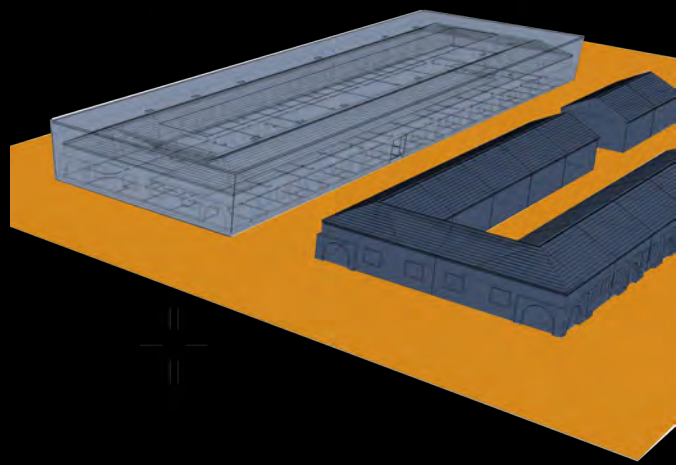




caminos explorados DIGITAL ► ANALÓGICO
 depuración ► formal conceptual gráfica expresiva

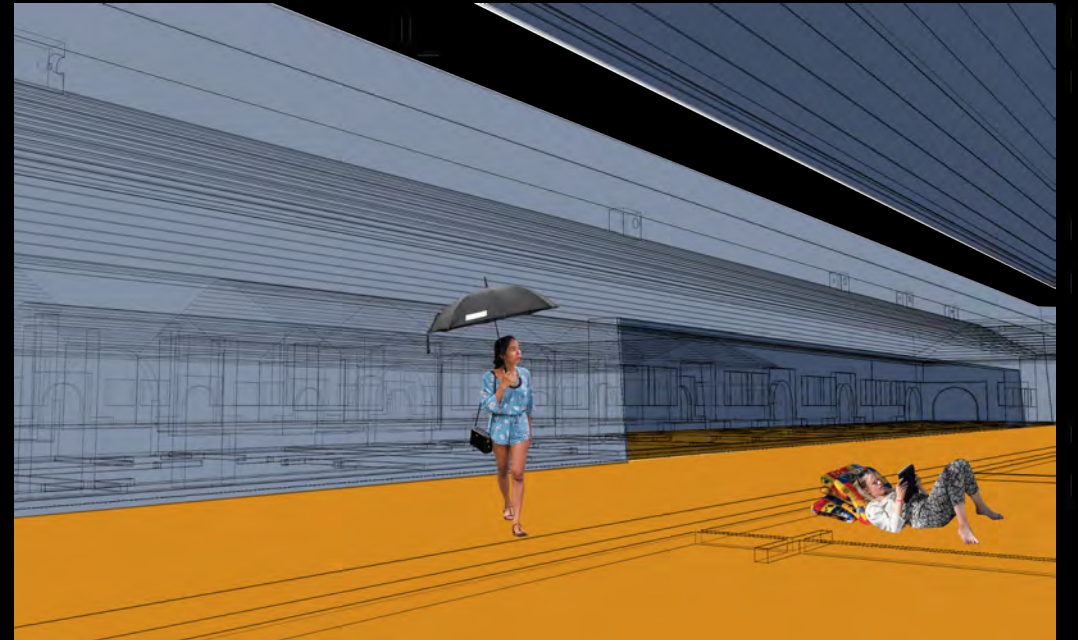


DIGITAL
 perfección
 limpieza
 asepsia
 sin alma
 sin expresividad

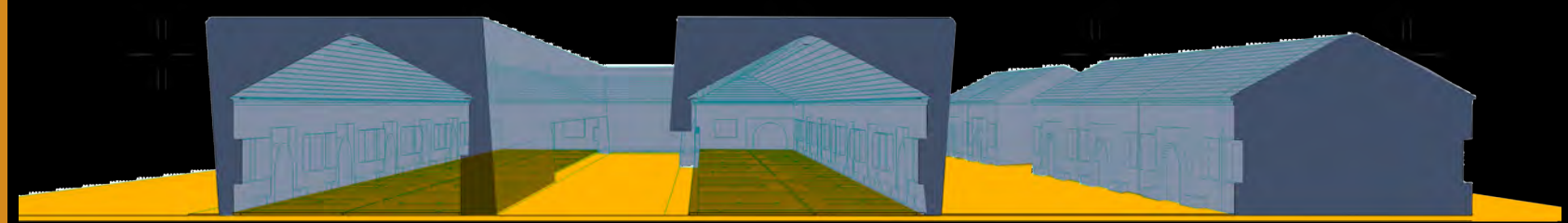


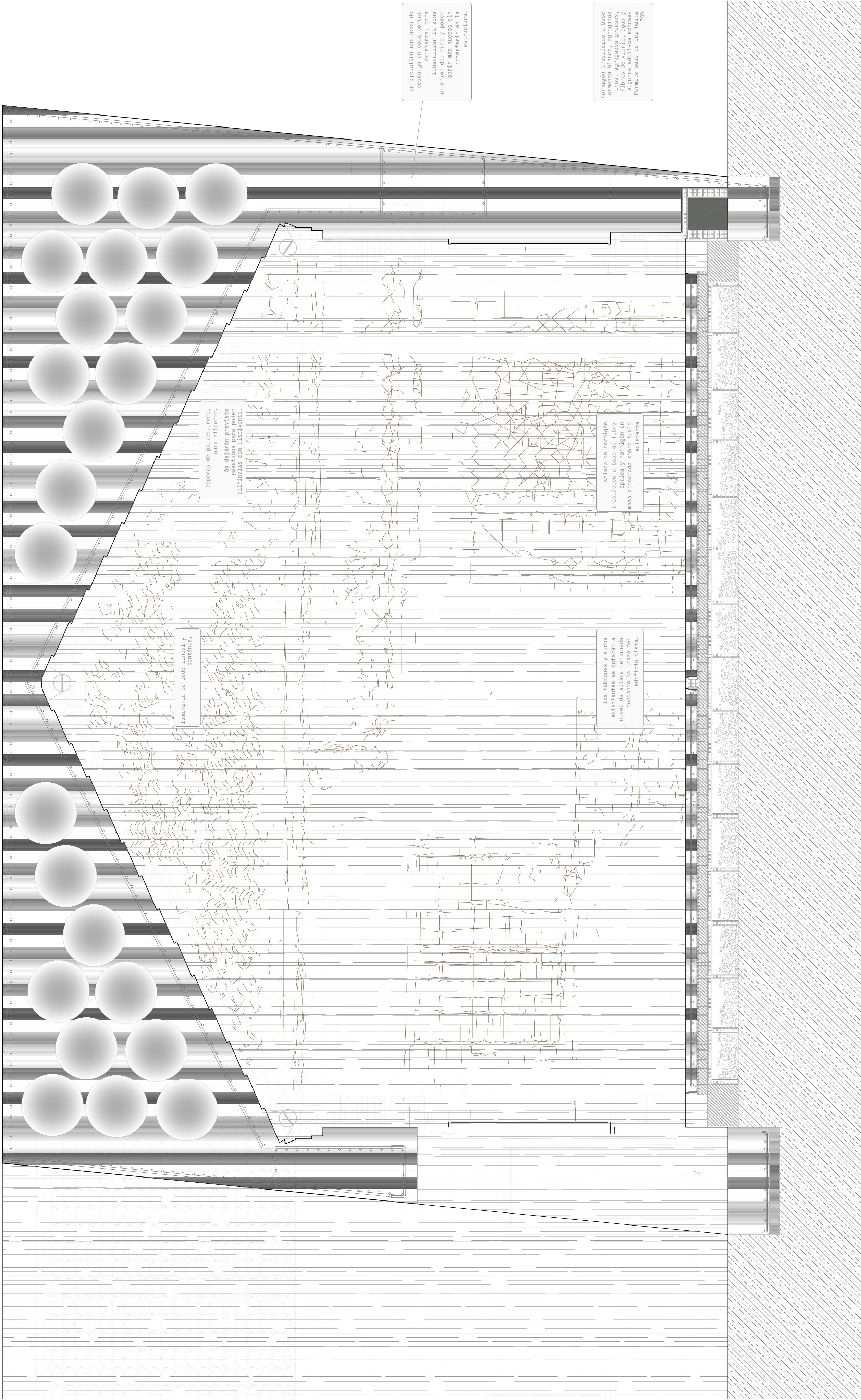
La representación y búsqueda de un objetivo no formal sino conceptual mediante medios digitales no consigue por un lado transmitir lo que se pretende ni por otro profundizar en la esencia del propio proyecto.

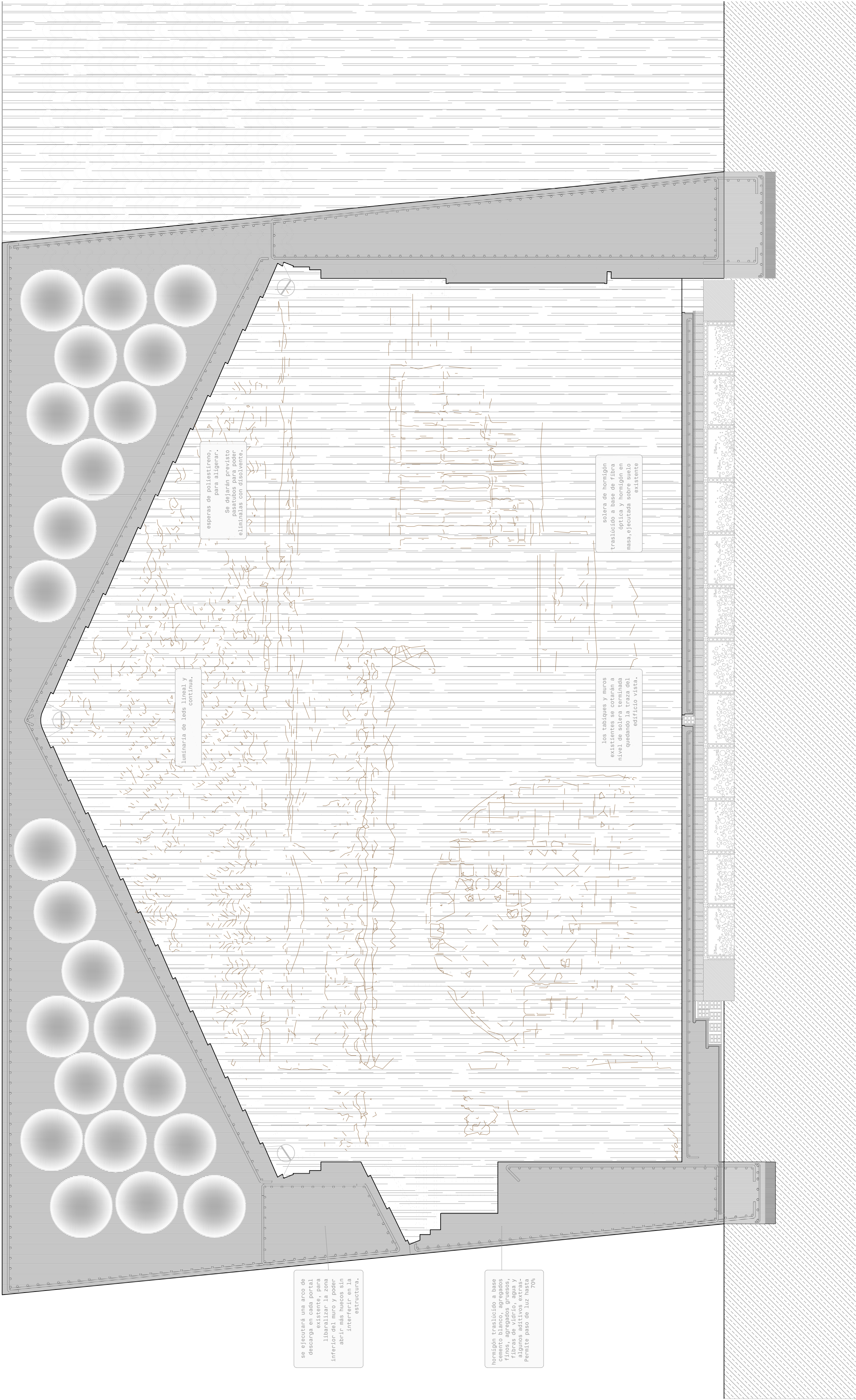
El estudio de caminos y el continuo ensayo descartando los errores y encontrando un cauce por el que la esencia del proyecto acaba fluyendo forma parte del propio concepto y línea fundamental de esta investigación proyectual.



infografías
 LO DIGITAL







se ejecutará una arco de
descarga en cada portal
existente, para
liberalizar la zona
inferior del muro y poder
abrir más huecos sin
interferir en la
estructura.

hormigón traslucido a base
de cemento blanco, agregados
finos, agregados gruesos,
fibras de vidrio, agua y
algunos aditivos extraes-
tra para permitir el paso de luz hasta
70%

luminaria de leds lineal y
continua.

espigas de poliestireno,
para aligerar.
Se dejarán previsto
pasatubos para poder
eliminarlas con disolvente.

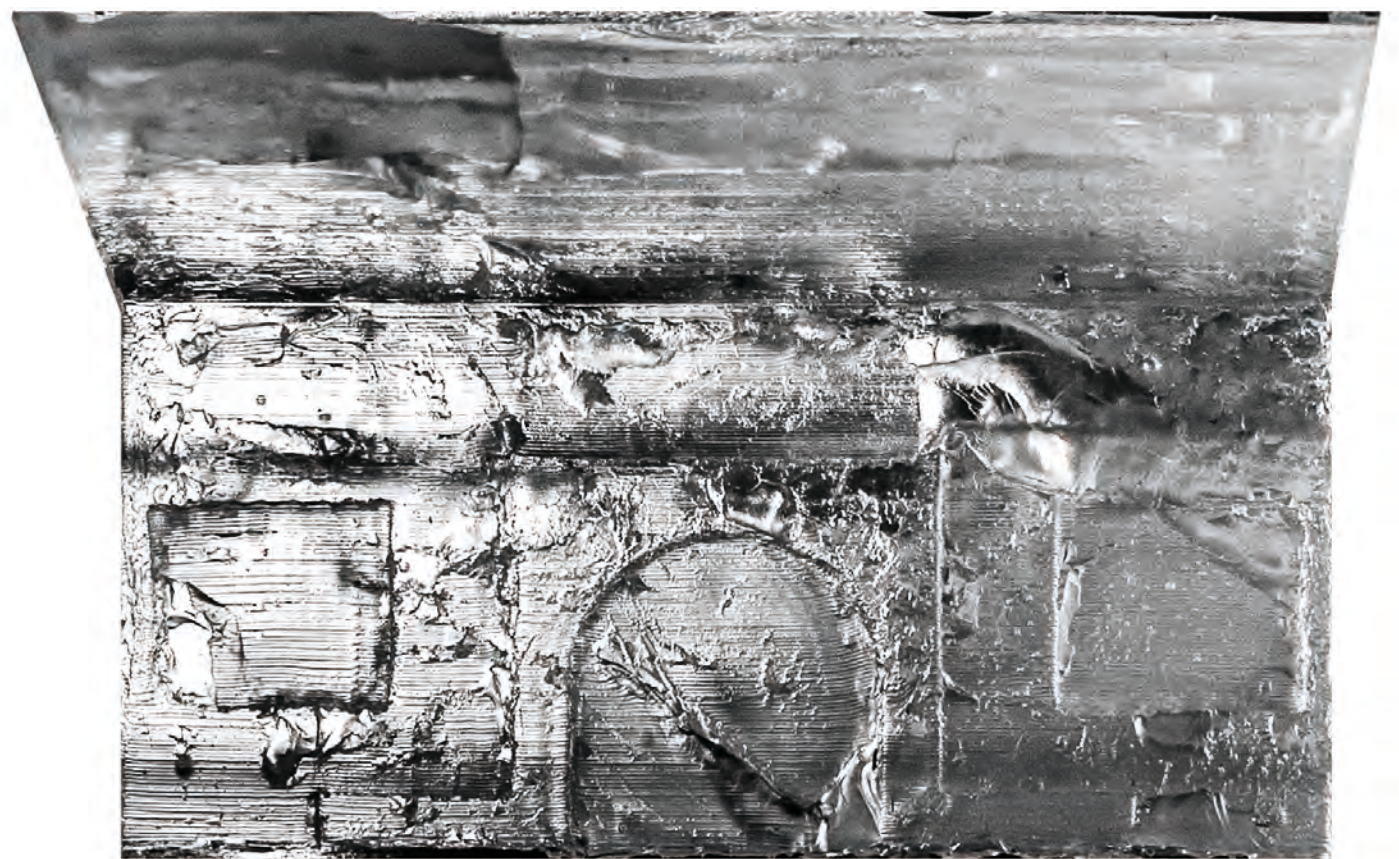
los tabiques y muros
existentes se cotarán a
nivel de solera terminada
quedando la traza del
edificio vista.

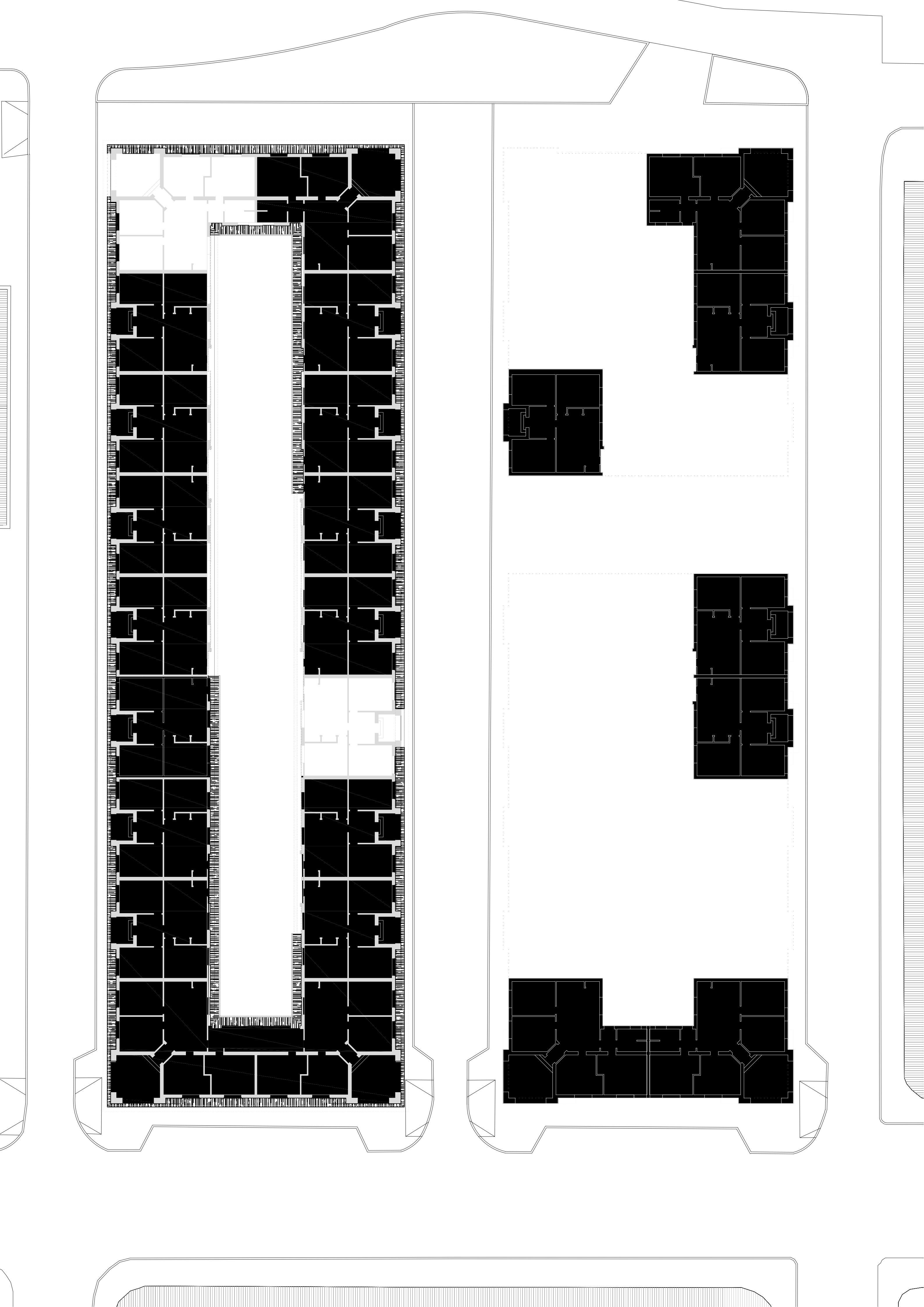
solera de hormigón
traslucido a base de fibra
óptica y hormigón en
masa ejecutada sobre suelo
existente

...son mucho más evocadoras las imágenes de las
maquetas del proceso e incluso la de la maqueta
final impresa en 3D. Con alguna imperfección a pesar
de la precisión que la tecnología nos permite. Esto
no se ve en las infografías digitales que suelen
devolver imágenes frías y con texturas repetitivas y
artificiales...



Vivimos en un mundo imperfecto, y nosotros nos empeñamos en llegar a la perfección, lo que muchas veces deriva en estados de fracaso y frustración. En esto tiene que ver muchas veces el paso de lo digital a lo real. Las pantallas de nuestros ordenadores, nos devuelven imágenes ideales de nuestras intenciones, imágenes en las que los objetos no tienen que soportar todas las leyes de la física, ni han pasado por el tamiz de la mano humana





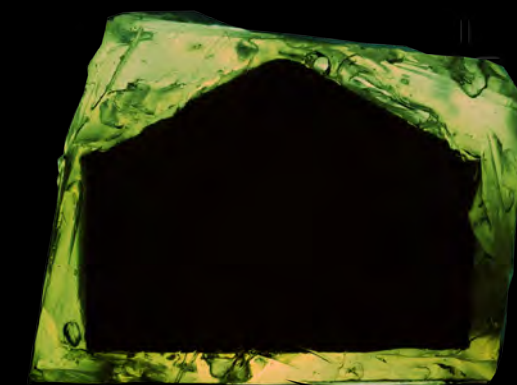
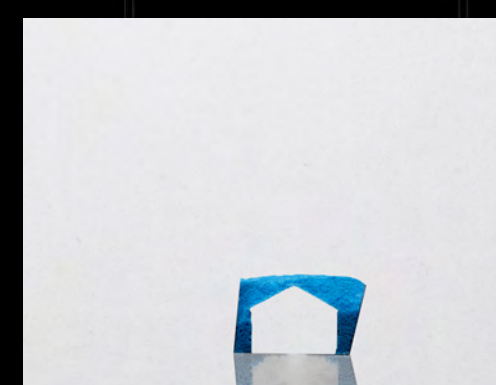
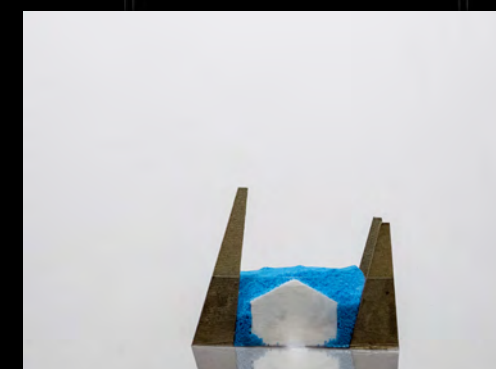
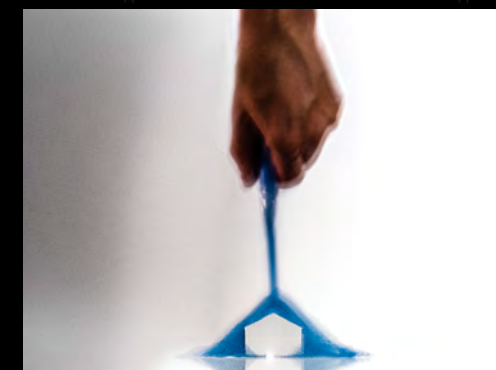


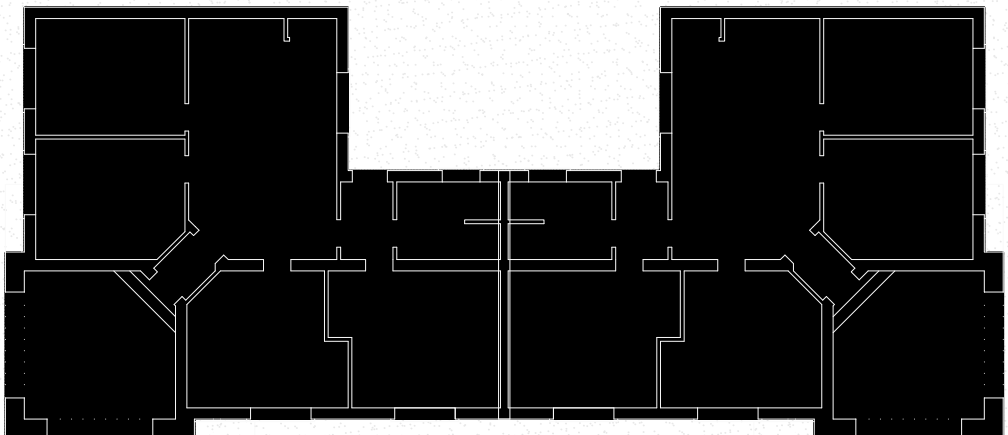
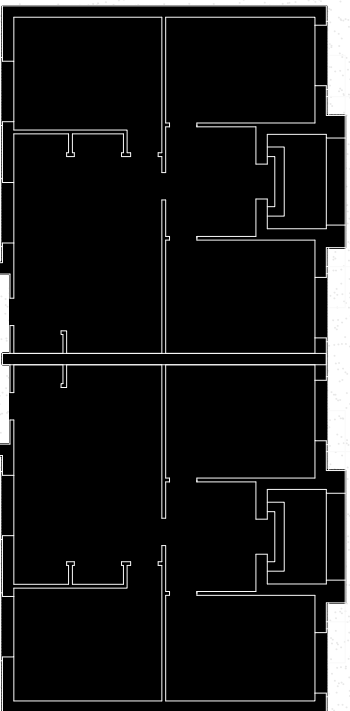
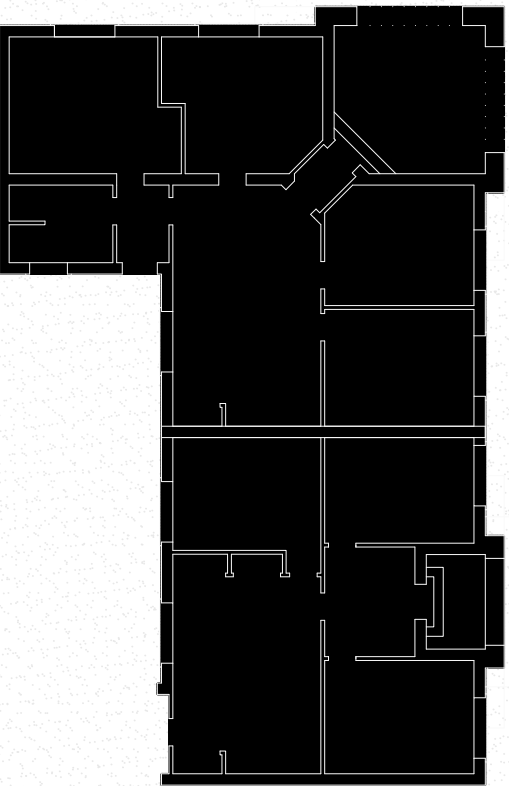
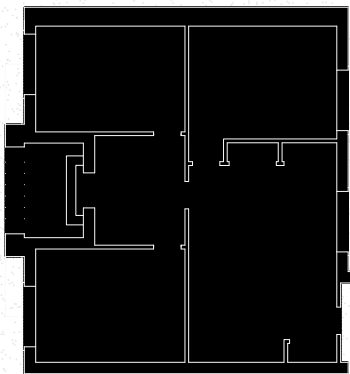
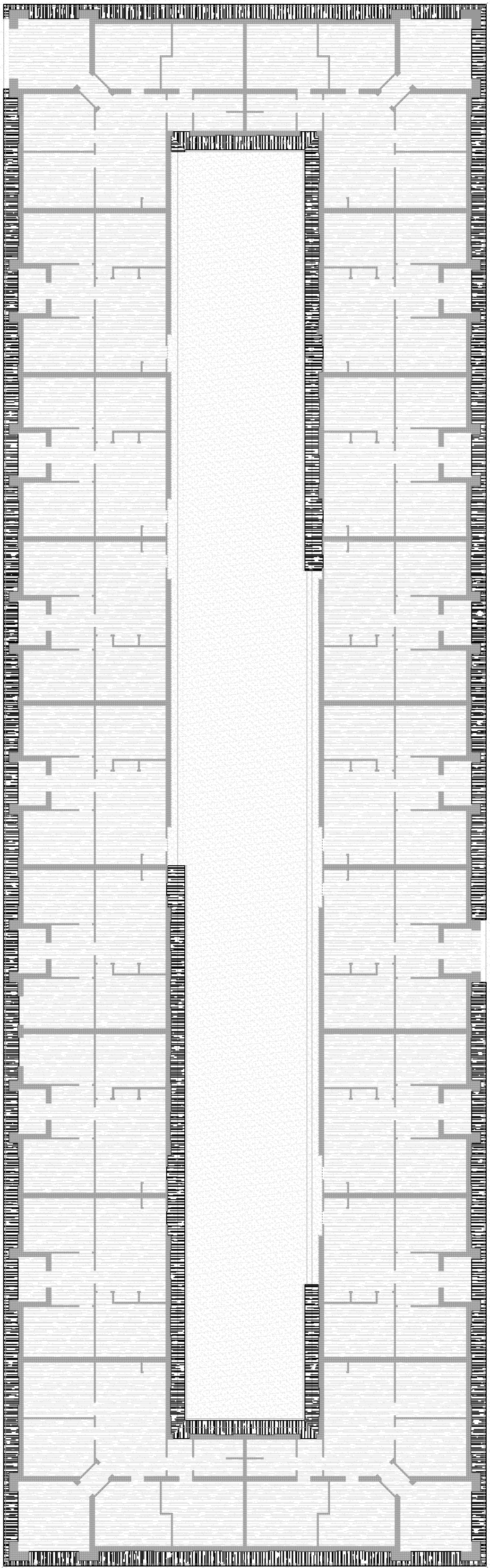
El hallazgo del trabajo con la maqueta y con medios analógicos es la vía que permite alcanzar el objetivo buscado: EL FÓSIL. Sensaciones, percepciones, experimentaciones propias de lo que finalmente sería la realidad materializada.

De la infografía realista se pasa a la infografía lineal, fotomontajes con imágenes de la realidad y la maqueta para acabar trabajando con la propia maqueta y la fotografía desterrando lo digital en favor de lo analógico.



maquetas y fotomontajes
LO ANALÓGICO





ARTE DEL SIGLO XX

ALCANTÉ - ESPAÑA

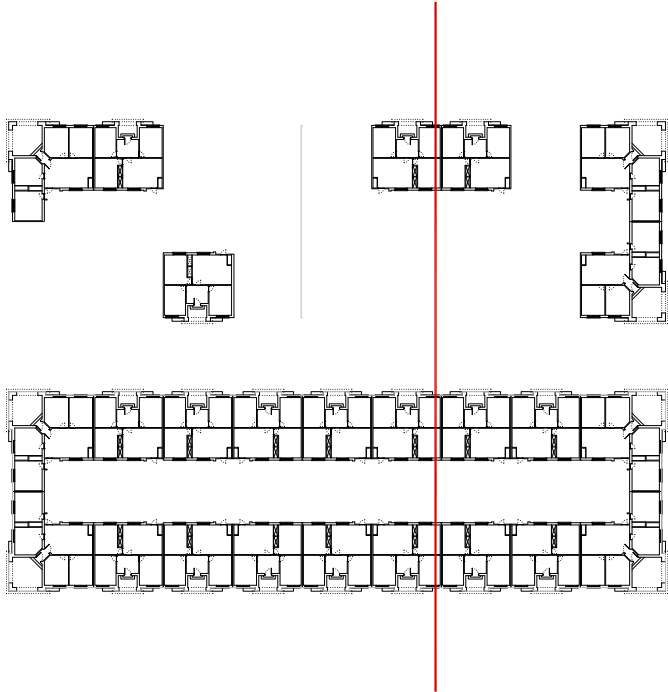
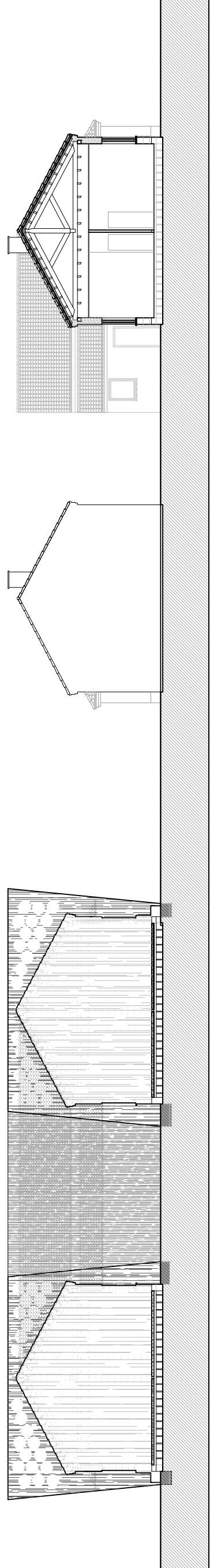
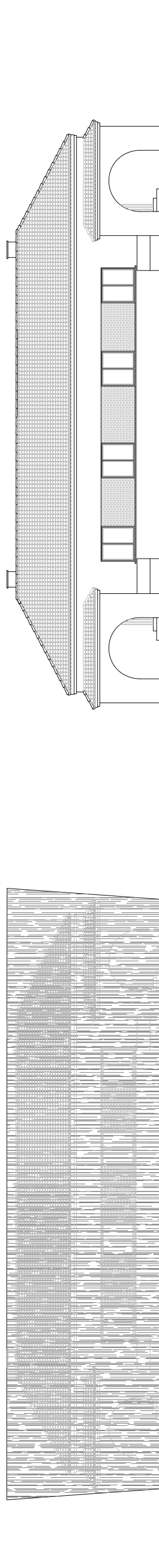
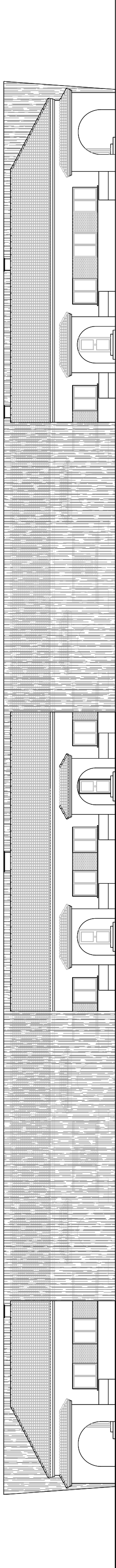
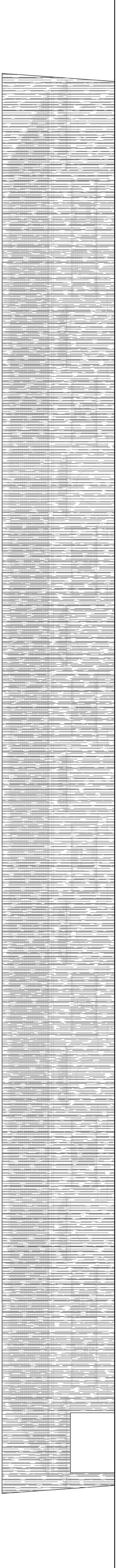
1950 1951 1952 1953

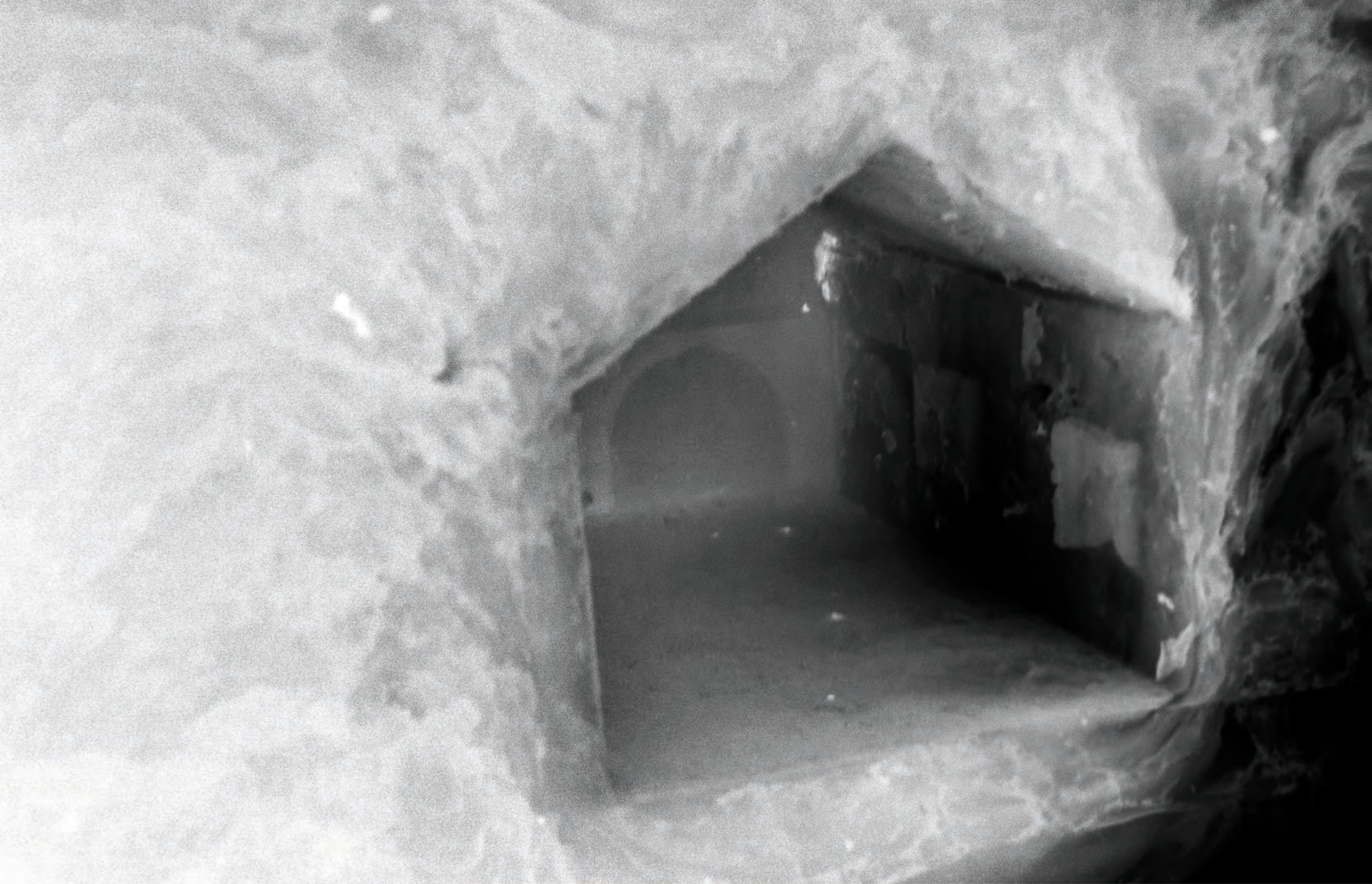


La búsqueda

Pruebas de taller. Experimentación de distintos materiales



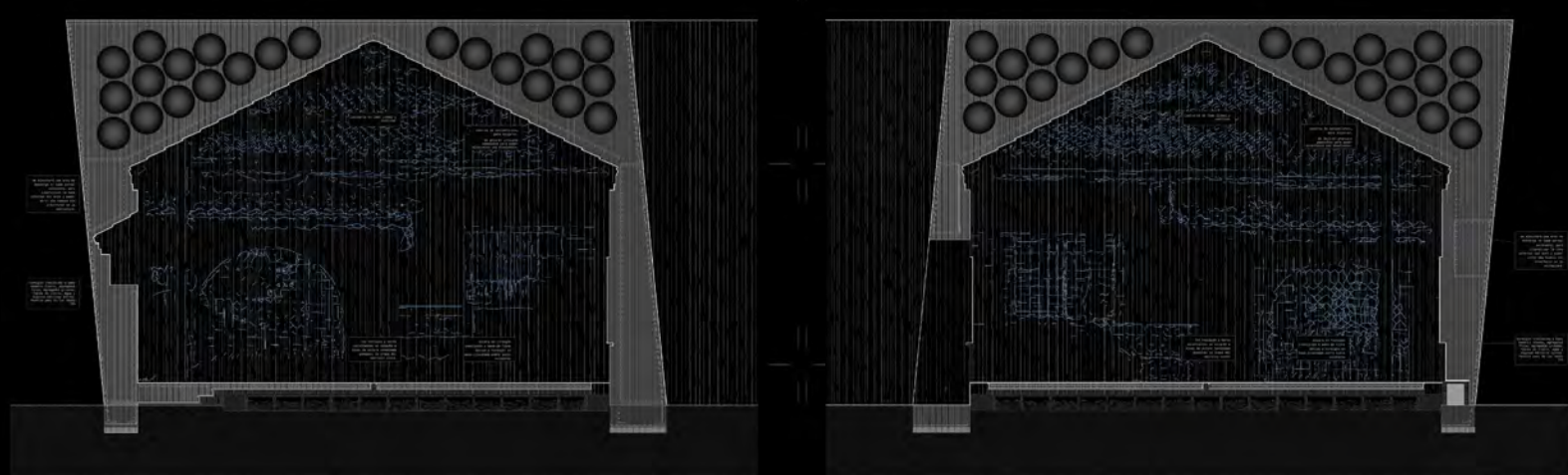
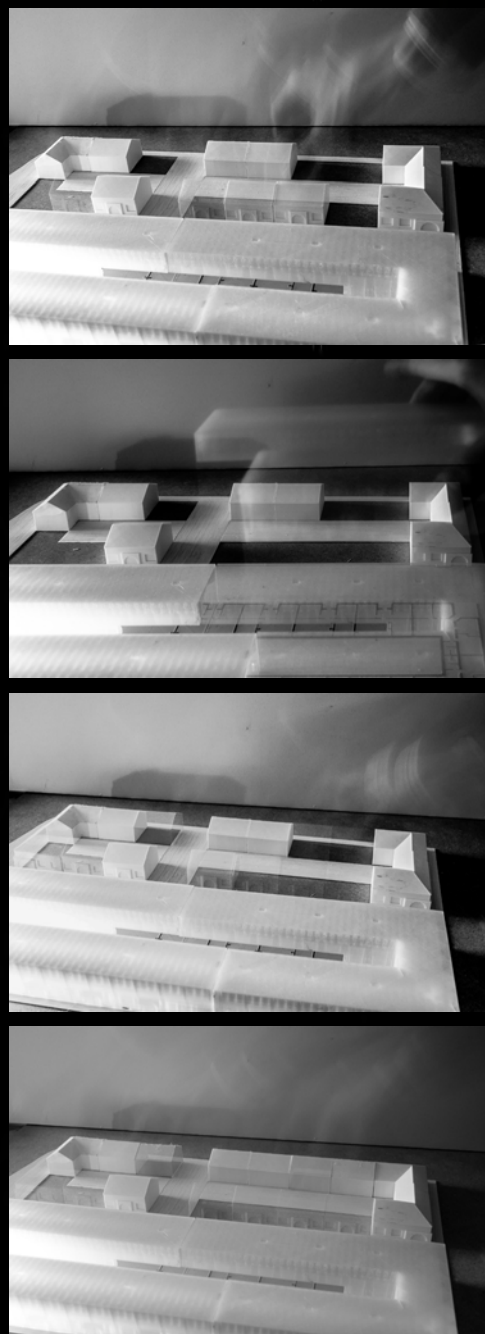




El proceso

El negativo del lugar. La búsqueda de cómo recrear el vacío

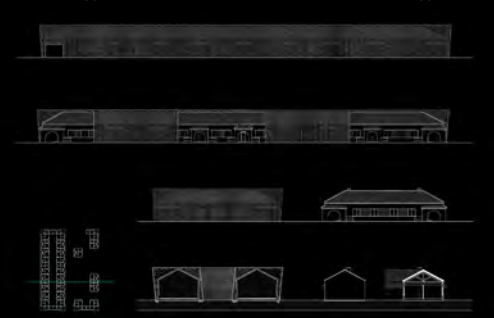




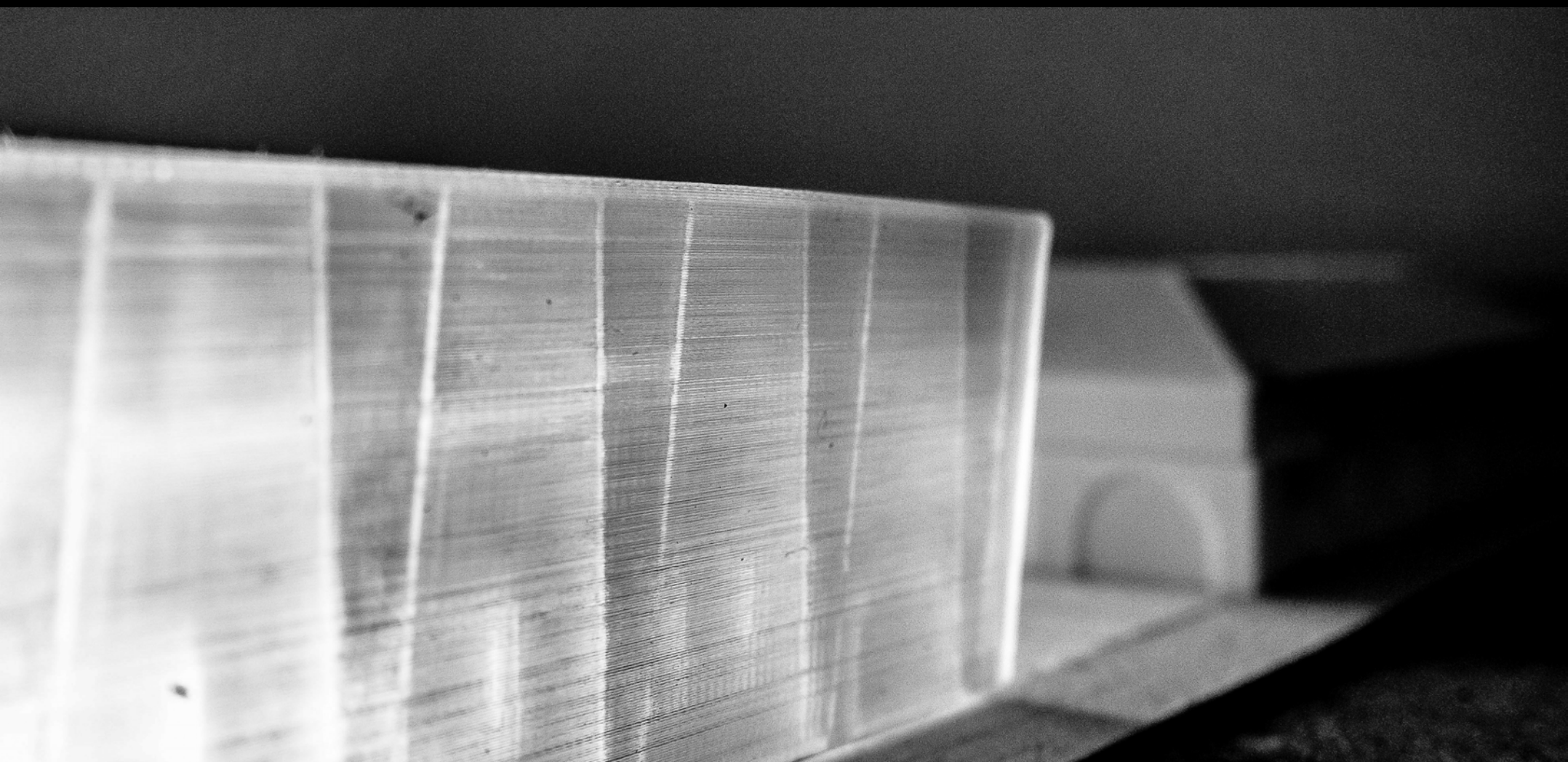
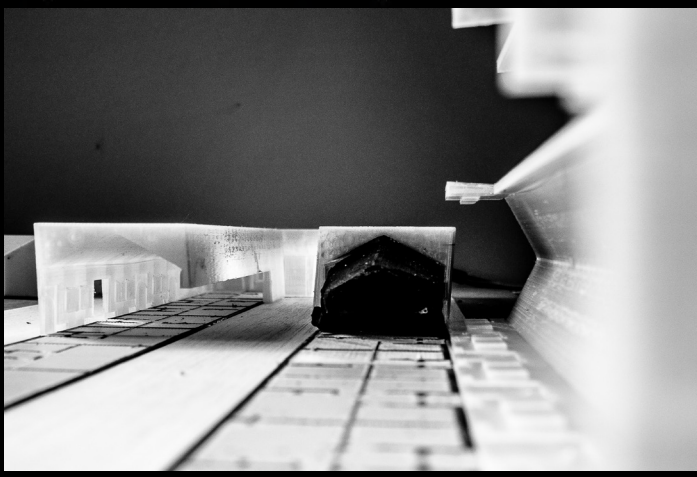
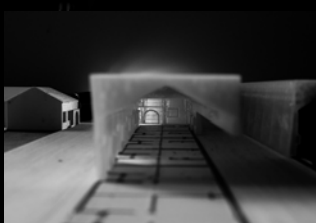
El final del proceso es la fosilización objetual y conceptual.
El fósil posee la imperfección de lo analógico, de lo real y la maqueta permite trabajar estos aspectos.

Un medio de investigación y experimentación deliberadamente imperfecto consigue evocar las sensaciones buscadas e imaginadas.

Asimismo el fósil es un estadio de un proceso que no tiene un final definido, que evolucionará en función de los condicionantes externos.



condensación y formalización EL FÓSIL



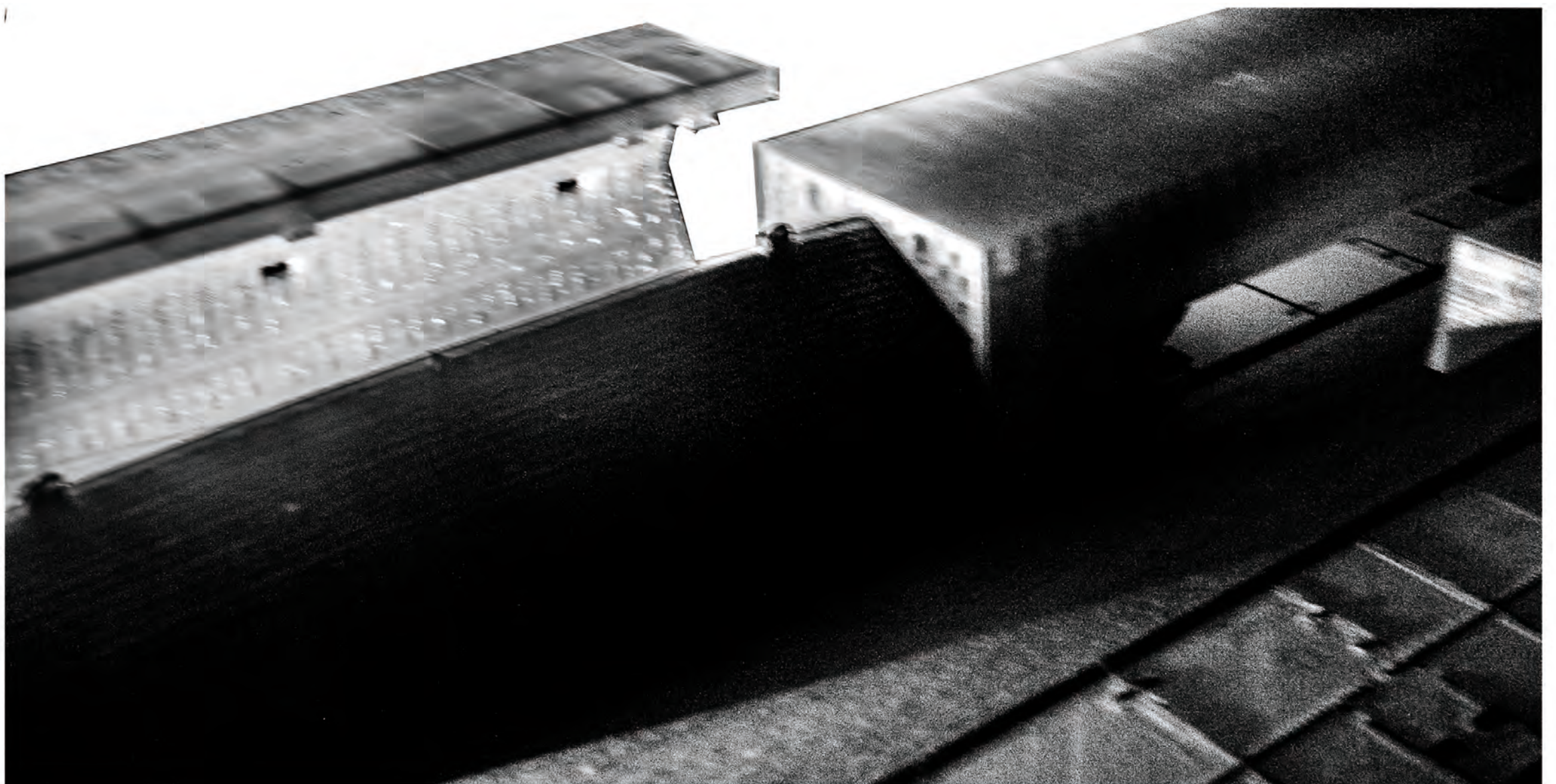


La imperfección.

El resultado seguramente tendrá imperfecciones, como se refleja en esta maqueta.



En este caso el proceso de liberación del espacio tiene mucha importancia y el ir fotografiando esta desmaterialización sería parte del proyecto. Incluso después de haber desocupado el espacio quedarán restos del edificio existente adheridos al hormigón que servirán de memoria congelada. Con el tiempo y el uso estos materiales irán desapareciendo poco a poco dando lugar a una memoria líquida



...unas condiciones de partida que serán físicas y técnicas, no legales ni mucho menos morales. Sin cerramientos que clausuren el espacio, dotado de conexión libre a internet, sin tomas de red eléctrica y una iluminación fija serán las condiciones a priori que pertrechen el lugar. Todo lo demás lo dará el tiempo y la intención puesta por las personas que pasen por allí. Será un reflejo de la sociedad.

